

UNIVERSIDAD DE CUENCA



Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación Cine y Audiovisuales

La dirección de arte en el *tableau vivant* para la videoinstalación
Las más puras.

Trabajo de Titulación previo a la obtención del
Título de Licenciada en Cine y Audiovisuales.

Autora:

Andrea Maribel Guanuchi Morocho

C.I. 1900798180

E-mail: andrea.guanuchi@hotmail.com

Director:

Álvaro Sebastián Neira Molina

C.I. 0301814216

Cuenca - Ecuador

16 de junio de 2021



Resumen

La presente monografía titulada “La dirección de arte en el *tableau vivant* para la videoinstalación *Las más puras*” busca introducirse en el campo del cine experimental, sustentado en los aportes de José Antonio Gonzales (2005), haciendo especial referencia al “*tableau vivant*, cuyo concepto se estudia en el texto de Esther Gimeno titulado “Cuadros en movimiento: la pintura en el cine” (2011), en donde se plantea claramente la relación entre cine y pintura, que en nuestro caso trataremos en la videoinstalación, tal como lo señala Alemán (2011). Para ello utilizaremos el método bibliográfico para definir conceptos, así como el análisis de casos de acuerdo a Seymour Chatman quien propone la división del film entre historia y expresión junto con el análisis de la escenografía cinematográfica propuesta por Gentile, Díaz y Ferrari (2007). El propósito de esta investigación es generar una propuesta de dirección de arte para la obra experimental *Las más puras* y de esta manera brindar información para todos aquellos que buscan involucrarse en esta nueva forma de hacer obras audiovisuales.

Palabras clave: Dirección de arte. *Tableau vivant*. Videoinstalación. Cine experimental. *Las más puras*.



Abstract

The present monograph entitled “The art direction in the *tableau vivant* for the video installation *Las más puras*” seeks to enter the field of experimental cinema, supported by the contributions of José Antonio González (2005), making special reference to the “*tableau vivant* whose concept is studied in Esther Gimeno’s text entitled *Pictures in motion: painting in the cinema*” (2011), where the relationship between cinema and painting is clearly stated, which in our case we shall deal with in the video installation, as indicated German (2011). For this, we shall use the bibliographic method to define concepts, as well as the analysis of cases according to Seymour Chatman who proposes the analysis of the film into history and analysis³, along with the analysis of the cinematographic set design proposed by Gentile, Díaz and Ferrari (2007). The purpose of this research is to generate an art direction proposal for the experimental production *Las más puras* and in this way provide information for all those who search to get involved in this new way of making audiovisual productions.

Keywords: Art direction. *Tableau vivant*. Video installation. Experimental cinema. *Las más puras*.



Índice de contenido

Resumen.....	2
Abstract	3
Introducción.....	12
Capítulo I:.....	15
La dirección de arte en el tableau vivant.	15
I.A: Concepto general: La puesta en escena y dirección de arte.....	15
I.A.1: La dirección de arte dentro del cine experimental.	23
I.B: Del cine experimental a la videoinstalación.....	28
I.C: Concepto general: <i>tableau vivant</i>.	33
I.C.1: Recreación de universos pictóricos en el cine experimental.	37
Capitulo II:.....	42
La dirección de arte y el cine experimental.....	42
II.A. <i>Escorpio rising</i> – Kenneth Anger.....	42
II.A.1: Sinopsis.	42
II.A.2: La simbología como elemento narrador.	42
II.A.3: La función del color desde un enfoque experimental.	52
II.B. <i>L’hypothèse du tableau volé</i> (La hipótesis del cuadro robado) – Raúl Ruiz	60
II.B.1. Sinopsis.	60
II.B.2. El cuadro original.	60
II.B.3. Los <i>tableaux vivants</i> detrás del cuadro.	65
II.C. <i>Blak Mama</i> – Miguel Alvear.	68
II.C.1. Sinopsis.	68
II.C.2. El vestuario como construcción del personaje.	69
II.C.3. La resignificación a partir de la transformación artística.	77
Capitulo III:.....	82
Propuesta de dirección de arte conectando el tableau vivant y el cine experimental para la videoinstalación “Las más puras”.....	82
III.A. “Las más puras”- Francisco Gómez.....	82
III.A.1. Sinopsis.....	82
III.A.2. Backstory.	82
III.B. Propuesta de dirección de arte.....	83
III.B.1. Colorimetría	85
III.B.2. Vestuario.	92
III.B.3. Maquillaje.	95
III.B.4. Escenografía, decorados y utilería para el <i>tableau vivant</i>	98
Conclusiones.....	106
BIBLIOGRAFÍA:.....	108



<i>REFERENCIA FILMOGRÁFICAS:</i>	<i>109</i>
<i>ANEXOS</i>	<i>110</i>



Índice de figuras

Figura 1 Fotografía del estudio de Georges Méliés.....	16
Figura 2 Escena del incendio de Atlanta "Gone with the wind"	17
Figura 3 Plano general del lobby "The Grand Budapest Hotel"	18
Figura 4 Escena de la película "Das Cabinet des Dr. Caligari, 1920"	19
Figura 5 Johnny Depp interpreta a Edward un joven con manos de tijera "Edward Scissorhands, 1990".....	20
Figura 6 Doug Jones interpreta a un hombre anfibio en "The Shape of Water, 2017" .	20
Figura 7 Plano general de la nave espacial en la película "2001: A Space Odyssey"...	22
Figura 8 Plano general del interior del Halcon milenario en "Stars Wars episode IV" ..	22
Figura 9 Primerísimo primer plano de Simone en el cortometraje "Un chien andalou".....	27
Figura 10 Videoinstalación de Nam June Paik "Electronic Superhighway".....	31
Figura 11 Videoinstalación de Bill Viola "The crossing" (1996)	32
Figura 12 Videoinstalación de Bill Viola "Emergence".....	32
Figura 13 Escena donde Luis Buñuel recrea burlonamente La última cena de Miguel Ángel en "Viridiana"	35
Figura 14 Escena en la Peter Greenaway recrea La ronda de la noche de Rembrandt en "Nightwatching".....	35
Figura 15 Julie Taymor recrea en esta escena una pintura de Frida Kahlo en "Frida" .	36
Figura 16 Escena en la que Pasolini recrea El descendimiento de Cristo en el cortometraje "La Ricotta"	39
Figura 17 Escena en la que Pasolini recrea El descendimiento de la cruz en "La Ricotta"	39
Figura 18 Godard recrea La ronda de la noche de Rembrandt en "Passion"	40
Figura 19 Joven ensamblando su motocicleta en "Scorpio Rising"	43
Figura 20 Vestuario y peinado en "Scorpio Rising"	44
Figura 21 Escenografía en "Scorpio Rising"	44
Figura 22 Plano detalle en "Scorpio Rising"	45
Figura 23 Joyería parte del vestuario "Scorpio Rising"	46
Figura 24 Utilería en la composición del plano en "Scorpio Rising"	46
Figura 25 Simbolos como parte de la composición en "Scorpio Rising"	47
Figura 26 Plano detalle de los símbolos en "Scorpio Rising"	48
Figura 27 Plano general del motociclista y las armas en "Scorpio Rising"	48
Figura 28 Competencia de motociclistas en "Scorpio Rising"	49
Figura 29 Material de archivo en "Scorpio Rising"	50
Figura 30 Símbolo del scorpio en "Scorpio Rising"	51
Figura 31 Plano detalle de la figura del scorpio en "Scorpio Rising"	51
Figura 32 Plano detalle de la calavera en "Scorpio Rising"	52
Figura 33 Plano general de la motocicleta en "Scorpio Rising"	53
Figura 34 Plano general del motociclista en "Scorpio Rising"	54
Figura 35 Plano detalle de un comic en "Scorpio Rising"	55
Figura 36 Plano detalle de utilería en "Scorpio Rising"	55
Figura 37 El color negro en el vesturio de "Scorpio Rising"	56
Figura 38 Las sombras en "Scorpio Rising"	57
Figura 39 Primer plano de la máscara en "Scorpio Rising"	57
Figura 40 Plano general de la ciudad "Scorpio Rising"	58



Figura 41 Primer plano con filtro verde en "Scorpio Rising"	59
Figura 42 Plano detalle de la motocicleta con los filtros verde-rojo en "Scorpio Rising"	59
Figura 43 Primer cuadro original "L'hypothèse du tableau volé"	61
Figura 44 Segundo cuadro original "L'hypothèse du tableau volé"	62
Figura 45 Tercer cuadro original "L'hypothèse du tableau volé"	62
Figura 46 Cuarto cuadro original "L'hypothèse du tableau volé"	63
Figura 47 Quinto cuadro original "L'hypothèse du tableau volé"	63
Figura 48 Sexto cuadro original "L'hypothèse du tableau volé"	64
Figura 49 El coleccionista en el tableau vivant en "L'hypothèse du tableau volé"	65
Figura 50 Tableau vivant en "L'hypothèse du tableau volé"	66
Figura 51 Plano general e iluminación en "L'hypothèse du tableau volé"	67
Figura 52 Presentación de escenario dramático en "Blak Mama"	69
Figura 53 Plano detalle de los símbolos en "Blak Mama"	70
Figura 54 Presentación de los personajes en "Blak Mama"	70
Figura 55 Primera transformación de los personajes en "Blak Mama"	71
Figura 56 Segunda transformación de los personajes en "Blak Mama"	72
Figura 57 Danza de los Takis en "Blak Mama"	73
Figura 58 Los personajes vuelven a su condición inicial en "Blak Mama"	73
Figura 59 Blak bailando solo en "Blak Mama"	74
Figura 60 Bambola y I don dance bailando en "Blak Mama"	75
Figura 61 La caída de Bambola y I don dance en "Blak Mama"	76
Figura 62 Blak mama cruza al otro lado en "Blak Mama"	76
Figura 63 Blak en una de sus transformaciones en "Blak Mama"	78
Figura 64 Bambola en una de sus transformaciones en "Blak Mama"	79
Figura 65 I don dance en una de sus transformaciones en "Blak Mama"	79
Figura 66 Virgin Wolf como la virgen María en "Blak Mama"	80
Figura 67 Transformación de Virgin Wolf en "Blak Mama"	80
Figura 68 Arcangel Gabriel, Autor: Isabel de Santiago	87
Figura 69 Virgen Alada del Apocalipsis, Autor: Fernando de Legarda	88
Figura 70 Inmaculada Concepción, Autor: anónimo	89
Figura 71 Arcangel Rafael, Autor: anónimo	90
Figura 72 Virgen de la correa, Autor: anónimo	91

Índice de tabla

Tabla 1. Desglose de vestuario Arcangel Gabriel	93
Tabla 2. Desglose de vestuario Virgen Alada	94
Tabla 3. Desglose de vestuario Virgen Inmaculada Concepción	94
Tabla 4. Desglose de vestuario Arcangel Rafael	94
Tabla 5. Desglose de vestuario Virgen de la correa	94



Cláusula de propiedad intelectual

Yo, Andrea Maribel Guanuchi Morocho, autora del trabajo de titulación “La dirección de arte en el *tableau vivant* para la videoinstalación *Las más puras*” certifico que todas las ideas, opiniones expuestos en la presente investigación son exclusivamente responsabilidad de su autora.

Cuenca, 16 de junio de 2021

Andrea Maribel Guanuchi Morocho

1900798180



**Cláusula de licencia y autorización para publicación en el Repositorio
institucional.**

Yo, Andrea Maribel Guanuchi Morocho, en calidad de autora y titular de los derechos morales y patrimoniales del trabajo de titulación “La dirección de arte en el *tableau vivant* para la videoinstalación *Las más puras*” de conformidad en el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN reconozco a favor de la Universidad de Cuenca una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos.

Asimismo, autorizo a la Universidad de Cuenca para que realice la publicación de este trabajo de titulación en el repositorio institucional, de conformidad a o dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Cuenca, 16 de junio de 2021

Andrea Maribel Guanuchi Morocho

1900798180



UNIVERSIDAD DE CUENCA

Dedicatoria

A todas, todos y todes.



Agradecimientos

Primero a Dios a mis padres Elena y Ángel.

A Francisco por permitirme ser parte de este proyecto.

A Laura Rodríguez y Galo Torres por toda su enseñanza y consejos.



Introducción

Con relación al campo de la Dirección de arte, el repositorio institucional de la carrera de Cine y Audiovisuales de la Universidad de Cuenca, presenta las siguientes investigaciones monográficas. Así, encontramos en el año 2016 el trabajo de Diana Pilar Villamar Rivas, bajo la dirección Esp. Franklin Pazos, *Enchufe Tv: La atmosfera dramática, estética de cinco minutos*, también en el año 2015 María Gabriela Gonzales Ortega, bajo la dirección de Galo Torres Palchisaca escribe *Historia Uno: recreación del mundo del personaje a través del color, los elementos y la escenografía*.

Cabe resaltar que tras la búsqueda de material referente al Cine Experimental no se encontró ninguna fuente, frente a esta situación considero la necesidad de tratar la dirección de arte, pero desde una perspectiva diferente, es por ello que el tema de la presente investigación lleva por título *La dirección de arte y el tableau vivant en la videoinstalación Las más puras*.

El propósito de esta investigación es crear una propuesta de dirección de arte para una obra experimental, la cual busca recrear el *tableau vivant* en relación a la simbología católica, una obra que mezcla el audiovisual con la instalación y que busca mostrar y crear en el momento una reacción en el público, además de generar diferentes tipos de opiniones y discursos.

Personalmente me interesa recalcar la importancia de la Dirección de Arte y mucho más referente al campo del Cine experimental, ya que existe poca información sobre este tema. La producción audiovisual progresa día a día y, con la presente investigación busco resaltar el papel que cumple la dirección de arte en la realización de los *tableau vivant* para este tipo de obras, las cuales están destinadas a un público específico.

El tema de estudio de esta investigación se enfoca en la dirección de arte, el *tableau vivant* y el cine experimental proyectado hacia la videoinstalación *Las más puras*. Para ello, se pretende generar un estudio teórico capaz de abarcar los conceptos



anteriormente mencionados desde un amplio espectro e interconectados entre sí, desde este análisis queremos generar una propuesta de dirección de arte capaz de recoger aquellos elementos que conjuguen un diseño para una puesta en escena a futuro. Es por ello que desde la dirección de arte se trabajará enlazando la esencia del *tableau vivant* con la aleatoriedad del cine experimental dentro de la espacialidad expandida de la videoinstalación.

Para desarrollar esta investigación se proponen las siguientes interrogantes: ¿cómo se maneja en la dirección de arte el *tableau vivant*? ¿Qué relación existe entre el *tableau vivant* y el cine experimental? ¿Cómo aplicar la interrelación de los conceptos a investigar en la propuesta de la dirección de arte hacia la videoinstalación “Las más puras”?

Cabe añadir que este estudio investiga la dirección de arte como parte de un proyecto videoinstalativo, cuyo trabajo conceptual desde la perspectiva del director-creador está enfocado a la recreación del mundo religioso centrándose en la simbología católica.

Esta investigación se fundamentará en la información de las siguientes fuentes entre otras: el libro de José Antonio Gonzales Zarandona titulado *Breve historia del cine experimental* y la investigación de Rocío Belén Rupnik *La evolución en la dirección de arte cinematográfica*, además busca introducirse en el campo del cine experimental, el cual es “considerado también como cine abstracto, puro, independiente, *underground*, que utiliza la modificación de los medios técnicos para dar otra apariencia y lograr otros fines que los de simplemente contar una historia” (Gonzales, 2005, p. 19). Dirigiendo especial referencia al “*tableau vivant*, técnica artística que consiste en la puesta en escena de una obra pictórica por parte de los personajes de la película” (p.220), cuyo concepto se verá sustentado por el texto de Esther Gimeno (2011) *Cuadros en movimiento: la pintura en el cine*, en donde se plantea claramente la relación entre cine y pintura, que en nuestro caso trataremos en la videoinstalación, género artístico que busca un espacio en el que la obra pueda interactuar con el público, tal como lo señala Luisa Alemán en su tesis profesional *La videoinstalación y la comunicación posmoderna. Peter Sarkisian: El autor y tres de sus principales obras* (2011).



Respecto a los objetivos de la monografía, indicamos que son los siguientes: objetivo general; analizar e identificar la relación existente entre la dirección de arte, el *tableau vivant* y el cine experimental para generar una propuesta de dirección de arte enfocada a la videoinstalación *Las más puras*; y los objetivos específicos son: primer objetivo: analizar la dirección de arte en el *tableau vivant* desde un contexto histórico-artístico, segundo objetivo: reflexionar y evaluar la relación entre los conceptos de la dirección de arte, el *tableau vivant* y el cine experimental en estudios de caso y el tercer objetivo: generar una propuesta de dirección de arte conectando el *tableau vivant* y el cine experimental para la videoinstalación *Las más puras*.

Los métodos a utilizar en nuestra investigación son cualitativos. El primero va a ser el método bibliográfico, es decir un rastreo de textos que se han escrito sobre los temas que nos interesan. Segundo el análisis de casos de acuerdo al método sugerido por Seymour Chatman combinado con el análisis de la escenografía cinematográfica sugerida por Gentile, Díaz y Ferrari (2007). Toda la teoría de los capítulos anteriores servirá para realizar la propuesta estética de dirección de arte.



Capítulo I:

La dirección de arte en el *tableau vivant*.

La dirección de arte en el cine es parte fundamental en la puesta en escena, la persona encargada de este oficio debe tener en claro la propuesta del director y su visión para poder hacerla realidad visualmente; su principal responsabilidad es crear el universo dramático que sumerja al espectador en dicha realidad y que se sienta parte de ella.

Atendiendo al estudio de esta investigación que busca introducirse en el campo del experimental, desde la mirada de la dirección de arte en el *tableau vivant* y el espacio expositivo de la videoinstalación, el estado del arte investigado ha traído como resultados los siguientes avances en dicho campo de investigación hasta el momento.

I.A: Concepto general: La puesta en escena y dirección de arte.

El arte cinematográfico como lo describen David Bordwell y Kristin Thompson en su libro que lleva el mismo nombre, comienza con el término francés *mise en scène*, puesta en escena, que se aplicaba a la dirección teatral, pero extendiendo el término al cine, este hace referencia al control del director sobre lo que aparece en la imagen fílmica: los decorados, la iluminación, el vestuario y el comportamiento de los personajes. Bordwell y Thompson (1995):

Limitar el cine a cierta idea de realismo empobrecería, de hecho, la puesta en escena, esta técnica posee la facultad de trascender las concepciones habituales de realidad, como lo hizo el primer maestro de la técnica cinematográfica, Georges Méliés. La puesta en escena de Méliés le permitió crear un mundo totalmente imaginario en el cine, gracias a su perspectiva y forma de trabajo la puesta en escena fue cobrando más importancia, hasta convertirse en un verdadero oficio (p. 146).



Figura 1 Fotografía del estudio de Georges Méliès

La dirección de arte o mejor conocida como diseño de producción, es uno de los oficios de la producción cinematográfica que según Rupnik (2017):

Desde los años veinte hasta los cincuenta se produce un incremento en la dirección de arte, ya que cada cual buscaba un estilo visual único y original para las películas. En California se crea el puesto de diseñador de producción quienes se dedicaban a coordinar el trabajo de los directores de arte. El primer diseñador de producción fue Cameron Menzies quien se convirtió de importancia en la evolución de la dirección de arte, ya que fue uno de los primeros en implementar la elaboración de dibujos en donde se mostraban escenas de las películas en forma de viñetas, a los cuales se denominaron storyboard. Llevando a cabo la visualización y continuidad de los relatos. Es reconocido también por su trabajo en el film *Lo que el viento se llevó* de Fleming en 1939, en la que se estableció por primera vez a un diseñador de producción, responsable de crear la imagen y mantener la uniformidad del estilo visual de la obra. (p. 10).

Entre las decisiones que están a la mano del director de arte están: los decorados, vestuario, locaciones, maquillaje, iluminación y la atmósfera en general, como ejemplo de ello tenemos a William Cameron Menzies, quien fue el primero en obtener el premio de la academia con el título de diseñador de producción, por la película *Gone with the wind* (Victor Fleming, 1939), su trabajo se vio favorecido por la llegada del color al cine, logrando realizar la escena más memorable: el incendio de Atlanta, como se puede observar en la Fig. 2, para lo cual utilizó un set que estaba a punto de desecharse y lo

redecoró para que se asemejara a la Guerra Civil en Atlanta y prendieron fuego hasta que se quemara completamente.



Figura 2 Escena del incendio de Atlanta "Gone with the wind"

Desde entonces, las producciones cinematográficas han venido adoptando diferentes recursos para sus realizaciones y puestas en escena, desde la construcción en exteriores como lo vimos en el ejemplo anterior, a lograr construir sets por completo como es el caso de este film más reciente *The Grand Budapest Hotel* (Wes Anderson, 2014), resaltado por su trabajo en el diseño de producción nos muestra un escenario en donde los colores juegan un papel importante en la atención y psicología del espectador, un canto de amor a la vieja Europa, los escenarios perfectamente alineados, pulcros y espaciosos como por ejemplo el vestíbulo (lobby) del hotel, véase la Fig 3, los decorados brillantes, perfectos y ubicados en el espacio correcto; la habitación donde se lleva a cabo el velatorio de Madame D, nos transportan a una atmósfera mágica en la que todo podría ocurrir, llevada de la mano de los actores, quienes con el vestuario adecuado nos muestran su personalidad, estatus social y nos guían a través de la historia y hacen que pareciera que todo es real.



Figura 3 Plano general del lobby "The Grand Budapest Hotel"

Por su parte, Héctor Zavala en su texto "El diseño en el cine" (2008) manifiesta que el departamento de arte de una película manipula lo visible para construir los espacios y ambientes de la realidad cinematográfica que la mayoría de las veces poco tienen que ver con la vida real. Si se pone atención a cada una de estas herramientas al diseñar un set o toda una película, los resultados serán satisfactorios en relación a la historia que deseamos contar. Además, debemos saber, según Zavala (2008), que el propósito de diseñar una película es:

Construir un ambiente en que los actores se conviertan en personajes y la narración sea más emotiva que el guion leído. Pasar del papel a la pantalla es un trabajo arduo y complicado, en el cual el departamento de arte tiene un papel tan importante como el de los demás departamentos de una producción cinematográfica. Primero hay que determinar qué emociones queremos que comuniquen los sets conjuntamente con los actores. El diseñador tiene a disposición herramientas que debe conocer y saber manipular para crear espacios y objetos que respondan a un plan general de imagen para una película. (p. 17).

Los colores del decorado, el maquillaje, vestuario, la iluminación y las figuras que se registran en la película son temas esenciales para explorar la imagen y centrar nuestro punto de interés como espectadores, en ciertas partes del cuadro que el director ha elegido para que pongamos atención, puesto que el plano cinematográfico está compuesto dentro de un rectángulo horizontal, el diseño de arte deberá encargarse de llenar los espacios

laterales y crear el escenario que se requiere, existen ciertos planos en donde los personajes desarrollan la acción en el centro del cuadro, no por ello debemos olvidar lo que esta atrás de ellos, cada detalle es importante, desde el color de labios de la protagonista hasta el florero que aparece a una esquina de la habitación.

En el cine se hace un amplio uso de los accesorios del vestuario, como por ejemplo; la pistola, sombrero, bastón, para convertirlos en su armadura e identificación, ya que los decorados forman una composición del espacio, en cambio el vestuario ayuda a destacar a los personajes, de igual manera el maquillaje juega un papel importante en la puesta en escena ya que su fin es mostrar el mayor realismo posible, véase la Fig. 4, pero a lo largo de la historia del cine se han desarrollado varias posibilidades en cuanto a su uso, “en años recientes, la técnica del maquillaje se ha desarrollado en respuesta de la popularidad de los géneros fantástico, de terror y ciencia ficción. Los compuestos de caucho y plastilina crean protuberancias, bultos, órganos adicionales y capas de piel artificial” (Bordwell y Thompson, 1995, p. 152). Como se puede observar en las Fig. 4-5-6 ejemplos de films en donde el vestuario y maquillaje aportan a crear la personalidad del personaje y a motivar el argumento de la historia que se está contando.



Figura 4 Escena de la película “*Das Cabinet des Dr. Caligari*, 1920”



Figura 5 Johnny Depp interpreta a Edward un joven con manos de tijera “Edward Scissorhands, 1990”



Figura 6 Doug Jones interpreta a un hombre anfibio en “The Shape of Water, 2017”

Cabe destacar que la dirección de arte no implica un mayor o menor trabajo dependiendo de si la película se filme a blanco y negro o a color, ya que a pesar de lo que muchos creen, en las películas clásicas también se tenían en cuenta estas consideraciones, tanto el tema de maquillaje como de vestuario, puesto que nuestra sensibilidad visual percibe los cambios de tonalidad aun en un diseño monocromático; la mas leve mancha de un color opuesto acentuara más su presencia y cumplirá con su función; llamar la atención del espectador, normalmente las formas claras atraen nuestro interés, mientras, que las oscuras se pierden, o en su lugar pueden sobresalir si están claramente definidas y si están colocadas frente a un fondo luminoso, claro que esta será decisión del director y de lo que el desea transmitir.

La composición del cuadro; es el espacio en donde se desarrolla la acción, por ende el equilibrio compositivo contribuye a condicionar nuestras expectativas de donde



se ubicará la acción importante y en contra de lo que se creían de una composición equilibrada con planos en donde la acción se desarrollara en el centro del cuadro, existen también composiciones con planos desequilibradas que ubican a los personajes a los extremos de los planos sin distorsionar nuestra sensación del espacio en la imagen, pero se debe tener en cuenta que al mirar un plano estático se aprecian casi de manera instantánea las formas más grande y luego las pequeñas, esta premisa nos sirve para saber que colores y formas se deben utilizar en el decorado y utilería, de esta manera no despistar al espectador de la idea central.

A medida que se desarrollan nuevas tecnologías el cine fue incorporando cada una de ellas con la finalidad de seguir creando universos alternos, un ejemplo claro de ello fue el nacimiento del género ciencia ficción, películas que hacían lo que antes era imposible, *2001: A Space Odyssey* (Kubrick, 1968), véase la Fig. 7, marcó un antes y un después en la forma de hacer y ver películas, con la creación de elementos futuristas y un diseño de espacio que nos hacía creer que realmente se trataba del futuro, el concepto de diseño de producción adquirió mucha más fuerza e involucraba a otros oficios, como; arquitectura e ingeniería, la dirección de arte llegaba a convertirse en todo un equipo técnico y creativo, que no solo decora sets sino que construye universos fantásticos y crea personajes únicos. Más tarde con la llegada de *Star Wars* (Lucas, 1977) un nuevo termino aparecía, los efectos especiales, los cuales hacían el complemento perfecto a la elaborada escenografía que nos mostraba una increíble aventura espacial, como se muestra en la Fig. 8, de esta manera tanto los efectos como objetos parte de la utilería, en este caso las máquinas (naves, robots, espadas laser, etc.) llegaron a convertirse en las estrellas de una nueva industria cinematográfica, la fantasía futurista encontró su lugar en la historia del cine.



Figura 7 Plano general de la nave espacial en la película “2001: A Space Odyssey”

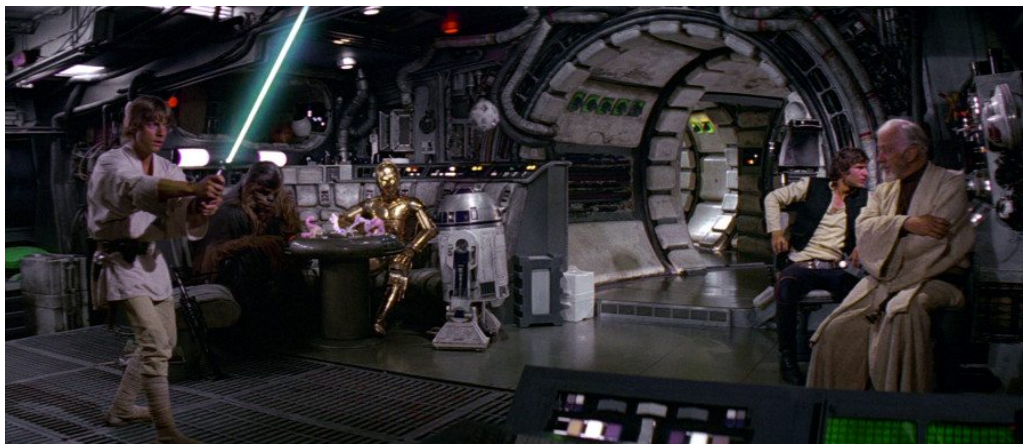


Figura 8 Plano general del interior del Halcon milenario en “Stars Wars episode IV”

En la actualidad el desarrollo de la tecnología ha servido de herramienta creativa para la creación de universos que solo tenían lugar en nuestra imaginación, un universo virtual que es manipulado por una computadora en donde somos capaces de dibujar la que necesitamos, esta nueva posibilidad se da gracias al uso del *croma-key* (*blue screen-pantalla azul*), la cual permitía que se filmara en sets rodeados de enormes espacios azules, que más tarde en post-producción eran llenados con la escenografía que se buscaba y al final cuando la película es exhibida resulta difícil notar falsedad, ya que el trabajo ha sido previamente analizado y trabajado a detalle por profesionales, el diseño de producción cada día encuentra herramientas para hacer posibles sus ideas y esto suma un mayor reto, pues a diferencia de cómo se creía en un inicio, la dirección de arte no solo



necesita de maquillistas, vestuario y decoradores, sino que, realmente necesita nuevos desarrolladores, visionarios que contribuyan a crear y realizar la magia del cine.

Por tal razón merece su importancia de investigación y referencia dentro de la creación de un producto audiovisual ya que se trata de la parte estética/visual, es decir lo que va a ver el espectador y el pensamiento que esto va a generar, influyen en gran magnitud la manera en como el concepto de la película es receptado, y como es capaz de generar un discurso.

I.A.1: La dirección de arte dentro del cine experimental.

Teniendo conocimiento de lo que es la dirección de arte, debemos también ser capaces de reconocer el avance que ha tenido este oficio a lo largo de los años, pues en el siglo XXI se ha caracterizado por la serie de avances en todas las ramas de ciencias y artes, y el cine no se puede quedar atrás ya que cuando se aprenden técnicas y logramos dominarlas llega el momento de romperlas, es decir de experimentar, es así como llegamos a la dirección de arte en cine experimental.

Desde el punto de vista artístico, la Dirección de Arte tiene una profunda conexión con las disciplinas tradicionales como la pintura, la arquitectura y la escultura, y a la vez con las artes escénicas, con la fotografía, con el diseño gráfico, con las manifestaciones estéticas presentes en la vida cotidiana, como los objetos de uso, la vestimenta, el mobiliario y las disciplinas proyectuales vinculadas con su diseño y producción, y en general con todos los materiales, recursos y procedimientos de elaboración involucrados en la vida actual y en los diferentes periodos históricos, tanto en la cultura en la que se está inmerso como en las más lejanas o aun en las que sólo existen como proyección del futuro o libre juego de la imaginación.

El ser humano desde su nacimiento experimenta, ¿para qué? para descubrir, para conocer, para crear nuevas cosas, nuestra capacidad creativa va de la mano con la experimentación, ambas forman parte de un proceso para la creación de algo más grande, somos seres que cada día buscamos algo nuevo y diferente, por ende, no nos quedamos



de brazos cruzados y buscamos la forma de que nuestra imaginación cobre vida en este mundo físico, tal como lo expresa González (2005):

La imaginación como espacio donde el hombre persigue sus ideales y luego los plasmas ya sea en papel, celuloide, video, óleo, fresco, mármol o bronce. Es ahí donde entra la experimentación artística. Cualquier tipo de arte de corte experimental tiene más libertades y licencias para imaginar, debido a la aparente y en primera instancia, ausencia de reglas que lo regulen (p. 56).

Desde este enfoque, tratando ahora el tema del cine experimental, existen algunos términos que debemos tener presente y que nos refiere a la historia del cine, para lo cual Keska (2005) manifiesta lo siguiente:

La historiografía del cine suele utilizar dos términos experimental y underground para designar fenómenos culturales muy parecidos. Cine experimental es, quizás, el término más utilizado, se suele referir al cine hecho por artistas mas cercanos a las corrientes artísticas contemporáneas. El cine underground, en cambio, se refiere más bien al cine independiente, dedicado a un público limitado. Tanto el cine experimental o underground, como el video art sirvieron de modelo al cine neovanguardista de la posguerra (p. 554-555)

La invención del cinematógrafo y más tarde del cine como lo conocemos, fue un fenómeno tecnológico y social propio de la modernidad de la cual todos querían ser parte, el cine llega a considerarse parte de las bellas artes, por su capacidad de reproducir imágenes en movimiento, cosa que la pintura no podía hacerlo, y conforme progresaba el cine, nuevos artistas descubrían en él la manera de contar historias y expresar sus ideas, y a medida que aparece el sonido y posteriormente el color, la capacidad de reproducir la realidad tal y como la conocemos aportó para que este arte que estaba destinado al público, a exhibirse y apreciarse, se convirtiera en un producto aprovechado por los grandes capitalistas y destinado al consumo de masas.

Este solo era el inicio de una gran revolución artística que llegaría años mas tarde a convertirse en una industria de entretenimiento, en donde las obras audiovisuales están destinadas a un público y a recuperar a través de su exhibición los costos de la inversión de la producción. El cine deja de ser una atracción y se convierte en un espectáculo.



El mundo progresa día con día y este siglo se ha caracterizado por la carrera humana y la sociedad líquida, vivimos al día del desarrollo tecnológico y bajo la dependencia de los grandes poderes económicos y políticos, ya que aun que cueste aceptarlo los medios audiovisuales, no solo el cine, sino la televisión y propaganda se han vuelto aliados de la industria capitalista que busca manejar la información y mantener un orden determinado.

A raíz de todos estos sucesos que han existido desde inicios de la civilización y como un acto de rechazo al orden establecido, aparecen grupos de personas que utilizan los medios de producción y se vuelven creadores de contenido y dejan de ser simples consumidores, dando paso así al nacimiento de una forma diferente de hacer cine, un cine de discurso que refleje a la sociedad, las injusticias, discriminación a las minorías, para de esta manera generar cambios en la forma en que ve y piensa la sociedad, a partir de este precepto tres tendencias se presentan en la historia del cine; el cine clandestino, el cine *underground* y el cine experimental como lo manifiesta de Negri (2009):

El cine clandestino tiene como objetivo la modificación del modelo social imperante y la instalación de otro; sería mejor para y sostén de, un proceso revolucionario. El cine *underground* se aleja de esta intención y se ejerce en el campo moral, a poner en evidencia y desarticular las represiones. [...] El cine experimental, por el contrario, es esencialmente autónomo, encara su alternatividad de una manera solitaria. [...] Y es verdad que esto lo separa del campo popular al que se dirige tanto el cine *underground* como el clandestino. Sucede que, si el cine clandestino confronta el modelo social directamente en el campo político y el *underground* ataca su moral represiva, el cine experimental libera su batalla en el campo estético, que, en el universo contemporáneo de esta sociedad del espectáculo basada en el imperio de la industria cultural, no es justamente, una lucha menor (p. 4-6).

Con la llegada del cine experimental, la ficción y la linealidad rompen esa barrera de hierro que había impuesto Aristóteles, en la estructura de los tres actos establecidos; presentación, nudo y desenlace, este hecho va cobrando mayor fuerza de producción a la par con el desarrollo de las vanguardias donde los artistas empezaron a experimentar con el tipo de narración de sus historias, lo que se muestra en ellas, los colores, estructuras, el sonido, las formas, con el fin de revelarse y contradecir al cine comercial que se ha venido



apoderando de la cultura popular, forzándonos a ser dependientes de los *clichés* del entretenimiento comercial y olvidándonos de cuestiones de la vida cotidiana y de la reflexión y conciencia que estas generan, frente a esta cuestión Gonzáles (2005) concluye:

El mundo es una repetición. El mundo constantemente se repite y el cine experimental es una de las pocas herramientas que tiene el hombre (el artista) no para cambiar su curso y el advenimiento, sino para luchar contra la eterna repetición que insensatamente nos cubre de un manto de oscuridad y aburrimiento (cuando lo ve, cuando lo crea). El cine experimental cumple con la expectativa de no repetirse, porque en el momento que se repite deja de ser experimental y pasa a ser una representación y reproducción ordinarias. El cine experimental puede volver atrás y redescubrir la mirada, el lenguaje y el cine. No hacer la misma película es uno de los encantos del cine experimental. Los directores del cine experimental buscan siempre otra innovación (técnica o estética), una nueva mirada, otros puntos de vista; buscan a los marginados, a lo marginado. Buscan al Otro (p. 182).

El cine experimental ha existido desde la invención del cine mismo, ya que el hecho de la creación del cinematógrafo significó el resultado de un proceso experimental que significó lograr capturar el movimiento, cosa que la fotografía no podía hacer, a partir de aquí un sin número de formas narrativas aparecen y es solo a mediados del siglo XX que se empieza a centrar la atención en el cine experimental como tal y a considerarlo como una nueva forma de lenguaje cinematográfico y que a su vez este da paso a una infinidad de subgéneros o categorías que nacen del cine experimental, por lo tanto González (2005) propone como una posible definición:

El cine experimental es considerado también como cine abstracto, puro, independiente, *underground*, etc. Los elementos estéticos serían casi los mismos: la modificación de los medios técnicos para dar otra apariencia; la deformación de la visión que la propia cámara retrata; el uso de revoluciones técnicas para lograr otros fines que los de simplemente contar una historia (p. 19).

El cine experimental presenta muchas variantes, por ende, no puede ser encasillado en una sola época o una sola definición, es decir que, responde a varios criterios artísticos y sociales, uno de ellos es que no está hecho para las masas, sino más bien busca despertar la percepción de los espectadores y de hacerlos reflexionar sobre lo que están viendo independientemente de si es de su gusto o no.

Como ejemplo de una de las primeras películas consideradas dentro del cine experimental tenemos *Un chien andalou* (1960) de Luis Buñuel, la cual todos quienes la hemos visto desde la escena del ojo quedamos impactados, véase la Fig. 9, desde aquí notamos el tipo de discurso que se nos presentaba. En un principio buscábamos captar la serie de escenas que se mostraban y al final realizamos un compendio para tratar de definir lo que acabamos de ver, ahí es cuando nos damos cuenta de que nos es posible.

El tipo de narrativa a través del que se cuenta esta historia, puede ser apreciada de diferentes formas, depende de quien la vea, hay ciertas metáforas visuales, símbolos, hipérboles, que cada uno de nosotros las apreciamos de forma distinta de acuerdo a lo que conocemos y a experiencias de la vida cotidiana, este tipo de discusión es el que genera una obra del cine experimental, no existe un ¿por qué? o el fin de algo, sino más bien generar esas preguntas y que el espectador piense y reflexione sobre sus respuestas. Desde mi criterio puedo manifestar que la escena de ojo desde ya nos marca el tipo de visión que tenemos que utilizar para el resto del film, es decir que debemos dejar de lado todo lo externo que hayamos visto antes y utilizar nuestra vista interna, la de nuestra reflexión, de nuestro pensamiento y de esta manera podemos llegar a descifrar el resto, claro desde la propia percepción.



Figura 9 Primerísimo primer plano de Simone en el cortometraje "Un chien andalou"

Cabe destacar que este cortometraje vale su significado no solo a la forma en como se narra sino a partir de donde y con que se narra, con eso me refiero a la escenografía, utilería, vestuario, maquillaje, actores, es decir a un diseño de producción o dirección de



arte, ya que el director tuvo especial cuidado en estos recursos visibles que aportan significado a lo que se está contando, el cine experimental es eso, encontrar esplendor en aquellas cosas que el mundo considera ordinarias, por eso es importante conocer cada detalle y buscar la mejor manera de representarlo.

Puedo destacar por ejemplo: las pinturas que aparecen en el film, *La encajera* (1669) de Vermeer, el piano con el asno encima, la caja con la mano mutilada, el vestuario de los personajes, en especial referencia a la del ciclista, que más tarde encontramos sus prendas sobre la cama; estos son algunos de los recursos que pueden considerarse como simple elección de decoración y buen vestir, pero el hecho de que se encuentren en un lugar específico e interactúen con los personajes ya desempeñan un rol importante, por lo que la atención a estos detalles es importante para la construcción de un discurso en el cine experimental.

Para hacer realidad la visión del director debemos ser capaces de encontrar las locaciones, materiales de archivos, fotos, pinturas y recursos humanos necesarios para poner de manifiesto su percepción sobre un aspecto en específico, seguimos hablando de un cine que parte de una idea pero que necesita de un equipo para consolidarla.

I.B: Del cine experimental a la videoinstalación.

Como lo habíamos venido mencionando en los enunciados anteriores el mundo del arte evoluciona a la par con la tecnología ya que, día a día buscamos nuevas formas y plataformas para expresarnos y llegar de alguna manera con nuestro pensamiento al resto de la sociedad, en su investigación González (2005) expresa:

Experimentar es también renovar la percepción del espectador. De esa manera se pudieron descubrir (¿inventar?) los distintos planos, la profundidad de campo y su influencia en el estilo de *tableaux vivant* (cuadros vivos), los efectos de la luz sobre el rostro del actor, dependiendo del lugar de origen, etc. (p. 57)

Para mediados del siglo XX el cine experimental ya tenía su lugar en la historia, varios directores encontraron en el experimental su medio de expresión, pero con la llegada de la televisión y la industria capitalista que se estaba apropiando del mundo, esta corriente artística corría peligro de desaparecer, o al menos eso se pensaba, pero como



siempre el arte busca sus maneras de sobresalir y convertir algo banal en significativo, lo que nos lleva a una evolución artística, así lo describe Benavides (2010):

Son momentos en los artistas se interesan por la cultura de masas, momentos en los que comienza la sociedad del espectáculo con la aparición de la televisión y la accesibilidad al cine. Hablamos también de un contexto dentro del mundo del arte influido por el movimiento Fluxus, o el grupo Zaj en España, el minimalismo, el arte conceptual, el performance o el feminismo emergente (p. 164).

A partir de este contexto nos encontramos con dos nuevos medios de expresión artísticas; el videoarte y la videoinstalación, las cuales se vieron representadas en el espacio norteamericano por los artistas sobresalientes Nam June Paik, George Maciunas, Yoko Ono, Shigeaki Kubota, Dick Higgins, Paul Sharits y Wolf Vostell, juntos formaron el colectivo Fluxus, el cual “propone conceptos ligados a la expresión plástica, la crítica, la experimentación o el arte conceptual presentando unas formas radicalmente diferentes e innovadoras en su momento” (Benavides, 2010, p. 164). El tema del arte evoluciona al igual que el hombre, nada es estático, ni siquiera el mundo en el que habitamos, tratamos de mostrar la realidad, y llegamos a cuestionamientos sobre lo que es “real” y que es “falso”, la experiencia humana que pasa de generación en generación nos hace reflexionar sobre las acciones de nuestros padres y lo mismo pasará con nuestra descendencia y ese es el ritmo del universo, aparecerán miles de nuevas tecnologías, muchas más preguntas y respuestas, más definiciones de las que podamos aprender, pero algo que siempre hemos compartido desde siempre es la idea de que el “el arte es el lenguaje por medio del cual percibimos nuevas relaciones que trabajan en el entorno tanto físico como metafísico. Ciertamente, el arte es el instrumento esencial en el propio desarrollo de esa conciencia” (Youngblood, 2012, p. 63).

Estas nuevas representaciones artísticas han llevado al cine a pasar de las butacas de ferias a museos y galerías, la imagen en movimiento redefine su espacio-tiempo de interacción con el espectador, haciéndole partícipe activo de lo que esta observando, generando así una nueva experiencia de conocimiento y conciencia humana, en su investigación tratando de encontrar una definición “el videoarte, en la búsqueda de una nueva tendencia, intenta jugar más con la aproximación del tiempo grabación al tiempo



“real”. Incluso puede abrir nuevas dimensiones temporales al interactuar con el espectador en los espacios de representación” (del Portillo García y Caballero Gálvez, 2014, p. 99), gracias a la adaptabilidad del video con las nuevas tecnologías como; la televisión, la computadora y el internet, aparecen lenguajes artísticos híbridos, tal es el caso de la videoinstalación.

Cuando hablamos de videoinstalación, nos referimos a una obra única que se genera a partir de un concepto en un espacio exacto, en el cual se establece una relación completa entre los elementos que conforman la obra y el espacio donde ésta se desarrolla. El propósito de la videoinstalación es activar todos los sentidos, las cualidades sensoriales o perceptivas de los espectadores y generar un tipo de reacción, las videoinstalaciones son netamente interactivas. Alemán (2011) también manifiesta que:

Las videoinstalaciones son, por otra parte, la manifestación del arte del video que mayor reconocimiento y presencia ha tenido en las instituciones artísticas. Las instalaciones ocupan actualmente un espacio fronterizo entre el arte objetual y conceptual, entre la escultura y el performance; reúnen imágenes en movimiento o el lenguaje de la palabra y están entre la escenografía y la narrativa, la imagen de video se hace escultural, se fusiona con toda clase de materiales y acoge todas las formas imaginables. (pp. 52-53)

Los artistas empezaron a utilizar monitores e imágenes electrónicas desde los orígenes del video, cuando la calidad aun no era muy buena, así lo demostraron los pioneros Nam June Paik y Wolf Vostell, quienes demostraron los límites de la pantalla del televisor y se sirvieron del mismo para realizar sus obras. Nam June Paik fue el pionero en la utilización de la videoinstalación su obra *Electronic Superhighway* (1995), como puede verse en la Fig. 10, en la cual utilizó una serie de televisores apilados que mostraban diferentes imágenes de canales, que ayudado por una cadena de luces neón formaban el mapa de Estados Unidos, una clara crítica a la era de la información encabezado por los medios de comunicación y en específico a la televisión.

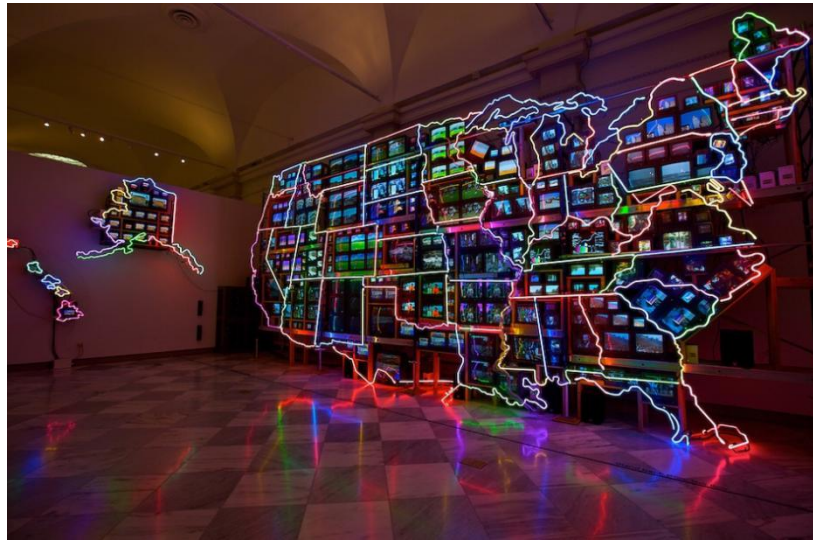


Figura 10 Videoinstalación de Nam June Paik “Electronic Superhighway”

La videoinstalación a menudo mezcla la visión múltiple de monitores e imágenes que pueden tener origen en una o varias fuentes, el monitor o pantalla es el modular para estas obras. El videoarte montado en una instalación, crean la videoinstalación, y esta se reproduce mediante modelos armados por el artista con distintos significados, “le permite al espectador una mayor libertad a la hora de elegir el orden de lectura y duración de las imágenes. El video se convierte en una experiencia subjetiva” (del Portillo García y Caballero Galvéz, 2014, p. 106).

Por su parte Bill Viola, es un artista cuyo trabajo se centra en la pintura del Renacimiento y el Barroco, conocedor de la filosofía occidental por lo que está directamente influenciado por los cuatro elementos y a la relación del hombre con ellos.

En 1996 realiza la obra *The crossing*, como se puede observar en la Fig. 11, en dos pantallas interaccionan el agua y el fuego con el cuerpo humano, la figura del hombre aparece, se acerca y cuando logra llenar el encuadro se detiene y una llama se enciende e invade todo el cuerpo, lo mismo pasa con el agua, hasta que finalmente desaparece y la imagen se funde en negro, esta obra nos expone la desaparición del hombre a través del agua y el fuego, pero de una manera simbólica en donde estos elementos aparecen no como destructores sino más bien como purificadores o regeneradores, la liberación de este mundo físico.



Figura 11 Videoinstalación de Bill Viola "The crossing" (1996)

Su obra *Emergence* (2002) véase la Fig. 12, la cual plasma en movimiento un hecho religioso de la pintura renacentista, en este caso, la virgen María y María Magdalena ayudan a sacar el cuerpo de Cristo de una pila con agua y lo cubren, toda la acción ocurre lentamente, marcando de esta manera el contraste a la rapidez de la era de la televisión.



Figura 12 Videoinstalación de Bill Viola "Emergence"

Mediante la videoinstalación el artista posmoderno intenta conjugar la experiencia de la realidad con su propia experiencia, de esta manera, el espectador se cuestiona y



renueva su visión y deja de ser alguien pasivo en la obra. Por lo tanto, Alemán (2011) concluye:

El lenguaje de la videoinstalación debe ser entendido en un sistema de comunicación donde las relaciones entre espectador e imagen electrónica, entre audiencia y monitor, permitan asumir no una contemplación moral de las imágenes ante una pantalla, sino de recorrer el espacio integrando las imágenes y los otros elementos que existen en el objeto de arte en sí mismo; siempre ocupando un espacio físico. (p. 60)

Compréndase entonces que el videoarte es toda forma de arte contemporáneo que utiliza el video como medio de expresión, mientras que, la videoinstalación es, la puesta en escena de equipos, objetos, escenografías, pintura, música, ruidos, imágenes, espejos y demás cosas que el artista crea necesarias para la obra, la cual busca la interacción del espectador. La videoinstalación juega con las dimensiones y nuestra percepción de la realidad.

La conclusión es que el arte y la tecnología nos ha llevado a expandirnos tanto técnica y creativamente por lo que es preciso que nos refiramos al *cine expandido*, ya que todas las categorías o géneros antes mencionadas surgen o forman parte del mismo, tal como Youngblood (2014) plantea:

Cuando decimos “cine expandido” nos referimos verdaderamente a la conciencia expandida. Cine expandido no significa películas computarizadas, monitores de fósforo, luz atómica o proyecciones esféricas. Cine expandido no es una película en absoluto: tal como la vida, es un proceso de transformación, el viaje histórico en curso del hombre para manifestar su conciencia fuera de su mente, frente a sus ojos (p. 57).

No cabe duda que el arte seguirá progresando y encontrando nuevas formas de expresión, como la que analizaremos a continuación.

I.C: Concepto general: *tableau vivant*.

El cine se ha convertido en el legítimo heredero de la pintura, como hemos podido analizar a lo largo de estos temas, el cine representa una combinación de las demás artes en una sola, en este caso revisaremos la gran influencia del arte de la pintura en el cine, como una fuente de inspiración, de homenaje o crear una nueva reflexión de lo que se



observa, pero cabe resaltar que el *tableau vivant*, técnica de la que trataremos, viene existiendo desde mucho antes de la existencia del cine, solo que este último decidió traerlo a nuestro conocimiento y dotarlo del reconocimiento que se merece, esta expresión de origen francés, hace referencia a una forma escénica cuyos orígenes datan al medioevo, como un espectáculo donde los actores posaban quietos simulando una composición pictórica o una escultura religiosa, durante el siglo XIX se volvió muy popular dentro de los salones burgueses y se volvió parte de las celebraciones culturales.

Con esta pequeña introducción y para profundizar más en el concepto de *tableau vivant* y para diferenciarlo de aquel recurso de colocar cuadros o pinturas en una película, acciones completamente diferentes, Gimeno (2011), establece esta diferenciación de la siguiente manera:

Por una parte, el lienzo puede aparecer en la película de modo directo, es decir, el cuadro enmarcado aparece como tal en la pantalla. De este modo, tenemos una imagen (pictórica) dentro de otra imagen (cinematográfica). Por otra parte, el cuadro puede aparecer en la pantalla de manera no explícita, es decir, produciéndose un traslado compositivo: la imagen pictórica se integra en la imagen cinematográfica sin que aparezca un marco que separe el cuadro de la pantalla, en este caso, la pintura queda sutilmente integrada en la película sin que haya distinción entre el encuadre pictórico y el cinematográfico. Dentro de esta segunda categoría (traslado compositivo), podemos distinguir entre las analogías de composición relacionadas con los colores, la iluminación, los contrastes, etc. y los llamados *tableaux vivants*, también conocidos como “efecto cuadro” o “cuadros vivientes”. El *tableau vivant* filmico consiste en la puesta en escena de una obra pictórica por parte de los personajes de la película. (p. 220)

El propósito de este estilo de narración es irrumpir la linealidad de la trama para reflexionar sobre lo que se está viendo o para hacer un homenaje al autor que se está representando, entre los directores que han utilizado esta técnica tenemos: véase las Fig. 13, 14, 15; Luis Buñuel con *Viridiana* (1961), transponiendo *La última cena* (1495-1498) de Leonardo da Vinci al mismo tiempo influenciado por las obras de Goya y Gutiérrez Solana, otro ejemplo: Peter Greenaway en *Nightwatching* (2007) utiliza a Rembrandt, y recrea su gran obra *La ronda de la noche*, en una película que retrata la vida del artista, por otro lado tenemos a *Frida* película de Julie Taymor (2002) donde se recrea muchas

de sus pinturas. Toda esta serie de ejemplos demuestran la relación de lo pictórico y visual que busca cuestionar lo real ante la realidad fingida.



Figura 13 Escena donde Luis Buñuel recrea burlonamente *La última cena* de Miguel Ángel en "*Viridiana*"



Figura 14 Escena en la Peter Greenaway recrea *La ronda de la noche* de Rembrandt en "*Nightwatching*"



Figura 15 Julie Taymor recrea en esta escena una pintura de Frida Kahlo en "Frida"

Como resultado de una hibridación, entre visual y audiovisual, el *tableau vivant*, presenta características que corresponden a un modelo literario, así lo interpreta Tomas (2015) sobre los discursos que resultan verbalizados y no solo o exclusivamente representados verbalmente:

Así como la ékfrasis¹ recurría frecuentemente a la prosopopeya, el cine sobre arte tiene puntos de contacto con el “cuadro viviente”, al cual, quizás, podríamos considerar un equivalente de la prosopopeya. Los personajes pintados aparecen animados, el vestuario es reconstruido, la escenografía reproduce el ambiente, así, el *tableau vivant* del siglo XVIII resurge revitalizado en la pantalla (p. 5).

Se puede inferir que la pintura de alguna forma libera al cine de los artificios de la literatura y el teatro, de las formulas dramáticas clásicas que se le habían impuesto y logra crear un lenguaje poético basado en el uso de la narración audiovisual cargado de significados interpretables; es decir un lenguaje cinematográfico, en donde no existen imágenes bellas sino necesarias para contar o expresar algo, en la mayoría de los casos se busca representar la realidad, al igual que muchos pintores lo hacían, tratar de mostrar lo que se veía, es decir; se crean imágenes que pensamos reflejan la realidad de la sociedad, del mundo que nos rodea, pero que, al final terminan siendo imágenes que reflejan el mundo íntimo, personal de quien las realiza.

¹ Ékfrasis: (del griego ekphrasis), se asocia desde el siglo II d. C. a la descripción con palabras de una imagen.



La introducción de aspectos específicos de la pintura, también responde a la necesidad de recrear aquella iluminación, composición y demás elementos cinematográficos de aquellas obras que representaron a toda una era revolucionaria del arte, y ahora llevada al cine, representan un reto para los realizadores al volver armar todos estos escenarios y universos con todas sus características, para que de esta manera el espectador reconozca inmediatamente la obra a la que se está haciendo referencia y disfrute de la puesta en escena “reconstruir la obra y la impresión que causa, la cámara puede imitar la coreografía de la mirada, puede recorrer el espacio del cuadro, continua o discontinuamente, para replicar el efecto de la obra en el público” (Tomas, 2015, p. 6).

La pintura ha otorgado grandes bases para la creación de escenarios y personajes, de las cuales el cine ha utilizado para contar sus historias, cada vez que miramos una pintura podemos encontrar algo más de lo que no vimos la última vez, seguimos aprendiendo de las técnicas de los artistas del pincel, que nos enseñan que los detalles cuentan y significan mucho a la hora de contar una historia, son estos detalles los que nos hacen querer averiguar más del ¿por qué? De su existencia, de esa manera intuimos que hay algo más de lo que nos están mostrando, de ahí que realizar el *tableau vivant* se vuelva interesante y revelador, pues tratamos de ponernos en el lugar del artista que realizó el cuadro y de cierta forma logramos entender el porqué de ciertas decisiones que tomamos; en la ubicación de los personajes, el encuadre, la profundidad de campo, la iluminación, seguimos aprendiendo de un arte que ha existido y seguirá existiendo por muchos años y que junto con el cine pueden hacer que los cuadros cobren movimiento. La pintura captura el momento, el cine te lleva a la otra parte del momento.

I.C.1: Recreación de universos pictóricos en el cine experimental.

La relación entre pintura y cine representa un trabajo filmico novedoso e interdisciplinario, tal como lo manifiesta Giovanni Orozco en su texto, haciendo referencia al director cinematográfico Peter Greenaway, quien plantea “como alternativa un cine de *pintores* y un cine experimental, heredero y continuador de la corriente formalista y estructuralista que existió en Europa durante la década del 60, bajo las etiquetas de *free cinema* y *Nouvelle vogue*” (pp. 18-19). Con esta premisa, una nueva



forma de hacer cine aparece para impresionar a los espectadores y crear un nuevo tipo de lenguaje y discurso que realce el trabajo audiovisual:

Así en determinadas circunstancias, una producción audiovisual sería un modo de dar cuenta de la pintura, un camino para producir un doble que dialoga, reconstruye, traduce, interpreta su original, del mismo modo que lo hicieron los críticos de arte en sus escritos, con el valor distintivo que, en este caso, lo visual *no se extingue*, no se pierde este aspecto expresivo, sino que se le adicionan otros recursos: palabras, música, sonidos, temporalidad, un nuevo tipo de espacialidad. Cuando la imagen pictórica o escultórica se actualiza en la imagen fílmica, lo visual se amplía en audiovisual (Tomas, 2015, p. 6).

Para realizar un *tableau vivant*, se debe tener ciertas consideraciones, entre ellas está; definir la forma en como este va aparecer en la narración, ya sea irrumpiendo en el tiempo fílmico o sino más bien como un recurso que apoye el argumento de lo que se está narrando, también se debe tener en cuenta los aspectos estéticos que tendrá el film en relación al cuadro que se quiere reproducir, pues un hecho importante en estas dos artes es que comparten puntos de construcción según Orozco (2016):

Es posible deducir que cine y pintura utilizan la luz y color como instrumentos de construcción de la imagen, para dotarla de realismo mediante la manipulación de texturas y formas, suscitar emociones en el espectador y conformar una obra de arte visual que trascienda más allá de ser un mero elemento icónico (p. 18).

El simple hecho de diseñar un nuevo mundo o espacio en el que interactuarán personajes únicos es emocionante, pero más aún cuando se trata de recrear una época del pasado, en donde el trabajo del director de arte tendrá que considerar varios aspectos y herramientas, es por ello el desafío de incorporar la pintura en el cine, ya que debemos lograr crear el mismo sentimiento que el público presentaba al ver la imagen, ahora imaginen que esa pintura cobra movimiento, para el cine esto es posible.

Tal es el caso del cortometraje realizado por Pier Paolo Pasolini *La Ricotta* (1962), en donde realizó uno de los *tableau vivant* más recordados de la historia del cine, “El descendimiento de Cristo” pintura de Rosso Florentino vease la Fig. 16 y “El descendimiento de la Cruz” de Pontorno, véase la Fig. 17, una representación clásica sobre la pasión de Cristo, la narración va acerca de la grabación de estos cuadros

vivientes, en el cual podemos darnos cuenta en los detalles de la iluminación, el color y los personajes que en él aparecen, también podemos reconocer la coreografía que se ha diseñado para que los actores adopten las posturas iguales a las de la pintura, escuchamos las instrucciones del director quien conoce a profundidad el cuadro y sabe exactamente lo que quiere, a pesar de que el cortometraje es a blanco y negro, el director decide resaltar el color en los momentos de la representación de este cuadro religioso a través del cual realiza una fuerte crítica a las poses sociales y a la religión que predominaba en aquella época, con un toque de ironía y comicidad, por tal razón era importante destacar el *tableau vivant* ya que es este quien marca el resto de la narración.



Figura 16 Escena en la que Pasolini recrea El descendimiento de Cristo en el cortometraje "La Ricotta"



Figura 17 Escena en la que Pasolini recrea El descenso de la cruz en "La Ricotta"

Jean Luc Godard, realiza en 1982 el film titulado *Passion* (1982), la cual marca un nuevo estilo en la trayectoria del director, con esta película incursiona en el ensayo film, en un intento por dejar la convencionalidad y crear un nuevo discurso, su propio discurso, y con ello filma una obra que hace uso del metacine y el *tableau vivant*, para narrar una historia de búsqueda de significado, de una razón de existencia que es interpretado por el protagonista, quien a través de la recreaciones de famosas pinturas como “La Ronda de la noche” (Rembrandt 1642), como se puede observar en la Fig. 18, en esta escena podemos ver la precisión en la elección del vestuario y de la apariencia de los personajes, ya que al tratarse de un cuadro grupal y en el que cada personaje tiene una función en específico, es notorio el trabajo de dirección, para poder controlar los espacios y las expresiones de cada uno y gracias a los movimientos de cámara y al tipo de narración que se está haciendo, la cámara logra tomas desde diferentes ángulos de los personajes y nos permite observar cada detalle de la locación de la utilería que se requirió para esta puesta en escena, otro punto fundamental es también el tema de la iluminación que en este caso registramos un momento preciso en donde la niña que aparece casi por la mitad es quien parece resaltar del fondo oscuro.



Figura 18 Godard recrea *La ronda de la noche* de Rembrandt en "*Passion*"



Esta clase de detalles son los que debemos tener en cuenta a la hora de recrear universos pictóricos, más allá de contar con todo el material físico, es necesario además tener conocimiento del cuadro que se está representando y de su autor, para guiarnos y tener alguna idea de lo que ocurría en la época y de alguna manera tratar de comprender lo que el autor deseaba realmente representar, de esta manera podemos resaltar los puntos más fuertes y mostrarle al espectador, solo quizás, alguna parte o detalle del que no se había percatado antes, el cine ha logrado poner al día obras de arte de siglos pasados y nos da la oportunidad de observarlos desde un punto de vista diferente y reflexionar nuevamente sobre ellos, en tanto que sigue enriqueciendo nuestros conocimientos sobre el arte y nos sigue recordando la gran influencia que tiene la pintura en el cine.

Las producciones cinematográficas son un medio de expresión en la que lo visual y auditivo juegan un papel importante, requiere de un trabajo en equipo que se ve reflejado en un producto final, en este caso la dirección de arte ocupa un lugar sobresaliente ya que es la que trabaja de la mano con el guion y la propuesta del director, pero como lo hemos revisado desde el inicio de esta investigación el director del diseño de producción tendrá que tener en cuenta ciertas técnicas y conocimientos históricos acerca de la historia que va a contar y cuál es la estética que busca representar.

Hoy en día existen varias películas que utilizan el *tableau vivant* como discurso narrativo o como parte de él, demostrando que el arte pasado tiene mucha influencia hoy en día por la necesidad de explorar nuevos campos, nuevas experiencias. En esta época, el audiovisual se ha convertido en parte fundamental de nuestra cultura popular, la digitalización y la televisión, lo han vuelto un producto de masas, pero el cine aprovecha su capacidad de transdisciplinariedad y crea nuevos formatos artísticos que le permitan ser independiente y no perder su esencia como un medio de expresión, es así que nace el cine experimental, el cual propone un enfoque diferente sobre el cine y aprovecha todos sus recursos tanto visuales, sonoros, actorales, entre otros, pero siempre conservando la esencia del cine y de alguna manera siempre encuentra el camino de volver a sus raíces y no olvidar por qué es el séptimo arte.



Capítulo II:

La dirección de arte y el cine experimental

En este segundo capítulo haremos referencia a los temas tratados anteriormente aplicándolos a estudios de casos de tres realizaciones audiovisuales, seleccionando para ello una de carácter mundial, latinoamericano y la última seleccionada a nivel nacional. Cada una de ellas conlleva un estudio sobre la propuesta de arte, el concepto/propósito de la obra y los recursos utilizados para tal objetivo.

II.A. *Escorpio rising* – Kenneth Anger.

Antes de iniciar con el análisis del diseño de producción de este medimetroaje es importante introducirnos en la vida y obra de Kenneth Anger, principal exponente del cine underground o nuevo cine como se le conocía en la época de los 60', ya que su trabajo siempre se ha caracterizado por expresar y desenmascarar el *american way life* (el modo correcto de hacer las cosas). Desde su temprana juventud, la pasión principal de Anger fue el ocultismo, su cine hace constantes referencias a las ciencias ocultas, por ello su obra corresponde a lo que podríamos considerar una poética de la contraposición, lo que le llevó a ser representante del cine experimental norteamericano.

II.A.1: Sinopsis.

Este medimetroaje realizado en el año de 1963, narra las prácticas sádicas de un grupo de motociclistas nazis homosexuales, experimentando el dolor y el placer a través de símbolos sádicos y sexuales. Uno de los films claves del cine independiente norteamericano. Se le considera uno de los primeros films posmodernos.

II.A.2: La simbología como elemento narrador.

Este medimetroaje protagonizado por un grupo de motociclistas nos introduce en el mundo varonil y rudo del hombre norteamericano dándonos a conocer sus más oscuros deseos y pasiones.



Durante los 30 min de duración, el medimetraje de carácter experimental, rompe la estructura clásica de los tres actos y sin la necesidad de diálogos logra comunicar con cierto estilo su pensamiento y crítica al espectador, por medio de la utilización de símbolos a lo largo de la narración, los cuales están íntimamente relacionados tanto a la época en la que se realiza como al contexto social que se busca reflejar: el *mainstream* norteamericano.

El análisis de esta simbología es presentado a continuación, aplicando la teoría investigada anteriormente a la obra actual. El símbolo masculino se centra concretamente en el enfoque juvenil, siguiendo las nociones de Judith Butler (1990) “en donde las sociedades entienden por masculino un conjunto de características que se asocian a un ideal de virilidad u hombría”. El ser hombre y ser masculino está sujeto a su contexto social, cultural e histórico, por lo que es importante comprender el momento histórico donde habitan y como las sociedades van a darles ciertas características a los hombres. El autor muestra con ello a un grupo de motociclistas como símbolo del “hombre rudo norteamericano”, véase la Fig. 19, donde el inicio del medimetraje se presenta a un joven ensamblando una motocicleta.



Figura 19 Joven ensamblando su motocicleta en “Scorpio Rising”

Para la representación de los personajes en su faceta de hombres rudos en moto, se utilizaron las chaquetas negras como se puede observar en la Fig. 21, pantalones jeans

rasgados, anillos, collares y pedrería brillante, sin olvidar del estilo del cabello a lo James Dean, quien es conocido por ser la figura del “rebelde sin causa”, el hombre joven y atractivo, rompecorazones del cine, véase la Fig. 22, cuyo peinado era la sensación y el uso excesivo del fijador para lograr la onda en el cabello característica de los actores populares y por supuesto las gafas oscuras.



Figura 20 Vestuario y peinado en "Scorpio Rising"



Figura 21 Escenografía en "Scorpio Rising"

Por si esto no fuera poco para demostrar la masculinidad, en muchas escenas los jóvenes aparecen sin camiseta como se muestra en la Fig. 22, mostrando su esculpido cuerpo que no es más que referencia a la atracción sexual, pero en este caso como no existe la presencia de una mujer en todo el medimetraje, y todos están rodeados de

hombres se interpreta como la belleza del sexo fuerte de una manera que solo puede ser homosexual.



Figura 22 Plano detalle en "Scorpio Rising"

En segundo lugar, tenemos el tema de la muerte que según Morín (2003) “el horror a la muerte es, pues, la emoción, el sentimiento o la conciencia de la pérdida de la propia individualidad [...] la idea de la muerte estrechamente asociada a la conciencia realista del hecho de la muerte, se opone al mismo tiempo que se asocia a ellas, a las metáforas sobre la inmortalidad que llenan a la muerte de un sentimiento de vida” (p. 31). En este caso puede percibirse a través de símbolos clásicos como las calaveras apareciendo a lo largo de la obra audiovisual en diferentes instantes y recursos como son: así se ve en la Fig. 23, los anillos y la parca que aparece de fondo en una escena Fig. 24



Figura 23 Joyería parte del vestuario "Scorpio Rising"



Figura 24 Utilería en la composición del plano en "Scorpio Rising"

En este medimetraje también encontramos muchos otros símbolos que nos hablan sobre la muerte y los cuales están perfectamente distribuidos en la narración para interactuar con los personajes y de esta manera lograr que forme parte de su personalidad. Tal es el caso, de la escena en donde el joven está inhalando cocaína, la droga ilegal más consumida a nivel mundial después de la marihuana y que ha causado miles de muertes desde su creación, en esta obra audiovisual su uso representa la rebeldía de la juventud

por desafiar las leyes y así mismos al tratar de explorar nuevas experiencias con esta conocida droga recreativa. En la misma escena al fondo se puede observar una soga colgada Fig. 25, la cual nos refiere al suicidio, ya que el ahorcamiento ha sido uno de los recursos utilizados por las personas para acabar con sus vidas, puesto que lo pueden hacer en sus dormitorios donde nadie más puede verlos. Además, las imágenes de las banderas nazis y las armas como se muestra en la Fig. 26-27, nos trasladan a la época de la Segunda Guerra Mundial, en donde esta bandera simbolizó el poder y dominio del hombre, pero también la muerte de un grupo específico de la sociedad y la discriminación hacia muchos otros: como los homosexuales, por lo que resulta irónico que este grupo de jóvenes homosexuales porte la bandera que en su tiempo los discriminó.



Figura 25 Símbolos como parte de la composición en "Scorpio Rising"



Figura 26 Plano detalle de los símbolos en "Scorpio Rising"



Figura 27 Plano general del motociclista y las armas en "Scorpio Rising"

Todas estas referencias nos infieren al tema de la liberación y el poder que siente la juventud masculina de dominar el mundo y tener el control de todo, pero a la vez también nos permiten conocer el mundo de estos jóvenes en un contexto histórico donde Estados Unidos puso fin a la Segunda Guerra Mundial y se consagró como primera potencia mundial, por ende toda la sociedad empezó a crear el *American Way of life*, donde se vendía la imagen de la perfección norteamericana, toda esta influencia se ven reflejada en la vida y las acciones de estos jóvenes, en una época donde se tiene acceso a

los periódicos, revistas, la televisión y todo contexto histórico por el que ha atravesado la humanidad.

Estados Unidos como el primer país siempre se ha caracterizado por estar a la vanguardia por el deseo de implantar un modelo frente al resto de países y al mismo tiempo mantiene una lucha consigo misma, al intentar decidir que esta bien y que esta mal, cuestiones moralistas, que podemos ver representadas en este caso por los símbolos religiosos impuestos por el catolicismo y que a la vez representan el dominio patriarcal, que buscan la contraposición a todo el auge del cambio social que predominaba en la época de los 60's. En esta obra audiovisual encontramos símbolos como son: las iglesias y las imágenes de Cristo, a las cuales el director busca darles una nueva apreciación por lo que usa la técnica del *found footage*, véase las Fig. 28-29, para contraponer las imágenes y hacer una cita intertextual entre las imágenes de la gente aclamando y siguiendo a Cristo montado en un burro con las imágenes de una competencia en donde el hombre montado en una motocicleta es alabado por los demás, de esta manera el mediometrage crea un ritmo en cuanto a la similitud de las acciones que se desarrollan en ambas partes que observamos, un recurso que funciona para cuestionar al espectador, entre las ideas que se consideran antiguas y las modernas.



Figura 28 Competencia de motoclistas en "Scorpio Rising"



Figura 29 Material de archivo en "Scorpio Rising"

Por último, se presenta el tema de la astrología que es trabajado como símbolo recogiendo el signo astrológico de scorpio, utilizado por sus características de fuerza y transformación, “la fuerza” representa la masculinidad, el nazismo en su época de apogeo y, por supuesto, la religión que también se ha convertido en una poderosa institución; por otro lado, “la transformación” significa que en ese tiempo se está generando un cambio, la iniciación de algo nuevo, en cuyo caso específico se aplica a la homosexualidad. Este mediometrage lo revela tal y como es, sin la necesidad de emitir un juicio moralista simplemente un reflejo de la sociedad que está ahí pero que tal vez muchos se negaban a ver. Podemos observar este análisis en las Fig. 30-31.



Figura 30 Símbolo del scorpio en "Scorpio Rising"



Figura 31 Plano detalle de la figura del scorpio en "Scorpio Rising"

La imagen final con la que culmina este medimetroaje es una calavera rubia, con un cigarrillo en sus dientes, y unas gafas en la que se refleja la imagen de Cristo, véase la Fig. 32, el director con esta imagen realiza una síntesis de lo que es su obra, al concluir con esta imagen se puede interpretar como una predicción donde la muerte se convierte en un personaje caracterizado con el típico cabello rubio propio de los norteamericanos

blancos que consume a la juventud y que observa la lucha del hombre por quien tiene la razón y el poder.



Figura 32 Plano detalle de la calavera en "Scorpio Rising"

Scorpio Rising utiliza una infinidad de recursos visuales entre ellos; posters, comics, máscaras, cigarrillos, grafitis, dibujos de calaveras, etc, los cuales nos dan un claro énfasis de la época y el *mainstream* norteamericano en los adolescentes rebeldes provenientes de familias de clase media que creían que la masculinidad estaba impuesta por los iconos populares. Tener conocimiento de este tipo de opinión es fundamental a la hora de pensar en el diseño de producción, ya que esto nos permite orientarnos en recursos específicos para llegar a enfocar y conceptualizar aquello que tenemos interés en expresar sin la necesidad de diálogos tal como lo dice el proverbio chino “una imagen vale más que mil palabras” y en este caso aplica perfectamente.

II.A.3: La función del color desde un enfoque experimental.

La militancia por la diversidad sexual, el ocultismo y por aquello que circundaba a las industrias de la época, fueran estas musicales o cinematográficas, bajo una perspectiva que incluye ingredientes homosexuales, presentados con una franqueza insólita para la época causaba diferentes reacciones en el público, por su parte “*Scorpio*

Rising” teje un “machismo romántico” donde la rudeza es erótica y donde toda aparición masculina desliza un guiño homosexual. La ruptura más llamativa de “Scorpio Rising” frente al cine hollywoodense de su época fue justamente la yuxtaposición de temas pop con imágenes.

Para analizar el tema de la colorimetría que se utiliza en este medimetroaje, he dividido en tres partes el mismo para demostrar el cambio de color con respecto a lo que se está narrando y a la vez como este cambio aporta a la obra en el campo experimental. En las escenas iniciales podemos denotar una escala de colores cálidos y fríos, sobresaliendo el rojo y la plata de los metales como se observa en las Fig. 33-34, con una iluminación directa sobre lo que se busca mostrar, una luz blanca que se refleja en el metal de las motocicletas que crea una especie de sombra no tan marcada.



Figura 33 Plano general de la motocicleta en "Scorpio Rising"



Figura 34 Plano general del motociclista en "Scorpio Rising"

Es importante destacar el rol de los detalles que forman parte de la escenografía y utilería ya que son estos los que aparecen con colores fuertes como el rojo e iluminados por completo, véase las Fig. 35-36, con el propósito de que el espectador ponga mucha más atención a estos detalles que al resto de acciones. La función del color dentro del cine tiene una fuerte influencia sobre la psicología y las emociones del espectador, por lo que en este caso el color rojo representa la sexualidad, autoridad, la fuerza de voluntad y la excitabilidad, por lo que lo encontramos en detalles específicos como son los comics, en donde solo aparecen hombres, en el envase de un veneno, como logo de la marca de cigarrillos, entre otros, de esta manera el rojo resulta difícil de ignorar y persuade al espectador a buscar su significado dentro de la obra audiovisual.



Figura 35 Plano detalle de un comic en "Scorpio Rising"



Figura 36 Plano detalle de utilería en "Scorpio Rising"

A su vez también se debe reconocer que el color predominante en todo el mediometraje es el negro, ya que este color representa misterio, poder, silencio y abandono, por lo que en este caso se busca reflejar la masculinidad a través del uso de las motocicletas, chaquetas y boínas negras, como vemos en las Fig. 37, que de cierta manera sirven como apariencia que oculta la verdadera identidad de este grupo de jóvenes, es así

que el director se vale de la premisa “las apariencias engañan” para introducirnos en este juego de apariencias.



Figura 37 El color negro en el vesturio de "Scorpio Rising"

Para las secuencias centrales en donde los jóvenes motociclistas se reúnen, como se puede apreciar en la Fig. 38, se denota que se recurrió a la utilización de sombras mucho más marcadas que al inicio, la noche y los colores oscuros y azules con el propósito de crear un contraste con lo que muchos dicen: lo que está mal debe quedarse en la oscuridad, a su vez este juego de sombras está acompañado por la exaltación de colores primarios: rojo, azul, amarillo, que son utilizados en las máscaras, como se ve en la Fig. 39, continuando con la idea de ocultar la verdadera identidad, las máscaras aquí se vuelven el pase de entrada para el club, si nadie sabe quien eres nadie te juzgará, de esta manera los personajes rompen la cuarta pared del cine sabiendo que nadie los reconocerá, estás mascarar que los ocultan también los vuelven libres de hacer lo que siempre han deseado.



Figura 38 Las sombras en "Scorpio Rising"



Figura 39 Primer plano de la máscara en "Scorpio Rising"

Mientras que, en las escenas finales los motociclistas están en el exterior y a pesar de que seguimos viendo constantemente el color negro, en esta parte podemos apreciar la ciudad y los colores de la misma, como se ve en la Fig. 40, ya que se ha elegido un espacio con mucha luz y colores como son los parques de diversiones, en el que se resalta el color morado que comúnmente representa la juventud, inmadurez y el deseo, características



que encajan con la acción que realizan los personajes pues todos salen del club y conducen aceleradamente las motocicletas, aparece nuevamente este tema de liberación que la juventud busca. Más adelante ya para terminar el director realiza cortes rápidos de planos detalles de un joven y su motocicleta, utilizando un filtro color verde y rojo, para resaltar la motocicleta como símbolo dominante, fuerte y sexual, ya que los hombres lo utilizan como recurso para demostrar su fuerza y masculinidad, así se observa en las Fig. 41-42.



Figura 40 Plano general de la ciudad "Scorpio Rising"



Figura 41 Primer plano con filtro verde en "Scorpio Rising"



Figura 42 Plano detalle de la motocicleta con los filtros verde-rojo en "Scorpio Rising"

En toda obra de cine experimental la manera en como está narrada y los recursos que utiliza son los que le permiten clasificarlas en sus vertientes. En este caso el recurso del montaje, la yuxtaposición de imágenes y el *found footage*, son técnicas claves que rompen el clasismo del cine que veníamos consumiendo y, por supuesto el uso del color no solo en la iluminación, sino en lo que se refiere al diseño de producción, puesto que la



escenografía, utilería y vestuario, son aspectos que están claramente trabajados en este cortometraje y están dirigidos a causar una reacción en el espectador.

“Scorpio Rising” es una de las obras audiovisuales emblemáticas del movimiento underground y la más notoria obra de su autor. Anger, admirador del surrealismo francés, hace una crónica del mito del motorista norteamericano bajo una perspectiva que incluye ingredientes homosexuales. Realizando un contraste mediante un poema de acero y músculos, de cinturones y anillos, fuertemente sexual y la fascinación por el mal, relacionando esos símbolos de metal y cuero con toda la propaganda nazi, esvásticas y brutalidad. Este grupo de jóvenes que parece en un inicio representar a ese grupo social hetero-normal norteamericano, resultan ser todo lo contrario, a través de la parodia y la ironía el director rompe la normativa establecida, introduciendo una escena de orgía y violencia en una iglesia, un lugar considerado sagrado, de la misma forma resalta el papel que ha jugado el cine y la televisión en el comportamiento humano.

II.B. *L'hypothèse du tableau volé* (La hipótesis del cuadro robado) – Raúl Ruiz

II.B.1. Sinopsis.

Dos narradores, uno al que vemos (el coleccionista) y otro al que no vemos (el documentalista), discuten sobre una serie de pinturas. El tema elegido es la obra de un supuesto artista francés, Tonnerre, quien en el siglo XIX habría retratado las diferentes imágenes de una ceremonia secreta que fue posteriormente interrumpida por las autoridades, propiciando un escándalo. Pero, quizás lo que hizo el artista fue ocultar en esa representación las pistas de otro escándalo, aun mayor, involucrando a una conocida familia de la época. De esta manera, el coleccionista recorre la geografía del cuadro, buscando los indicios de la verdad oculta.

II.B.2. El cuadro original.

L'hypothèse du tableau volé (La hipótesis del cuadro robado, 1978) busca la metamorfosis del espectador en crítico, al mismo tiempo que reflexiona sobre las conexiones existentes entre realidad y arte, entre crítico y artista. La historia reside en las averiguaciones que el coleccionista realiza dentro de su mansión, a través de las habitaciones donde encontraremos representaciones de los cuadros de Tonnerre,

caminaremos entre sus personajes, buscaremos pistas que nos lleven a otras estancias y cuadros, todo el tiempo, guiados por el coleccionista.

Desde el inicio del film podemos darnos cuenta de la presencia y el trabajo de una propuesta de arte, ya que es a través de esta que se narran los hechos. En primera instancia se trata de una historia que nos habla sobre el arte, específicamente la pintura, para lo cual nos presenta un personaje que no es cualquier persona sino un crítico de arte y para demostrar sus conocimientos y su interés por los cuadros, el primer escenario en donde lo vemos es en su estudio, el cual está repleto de obras pictóricas y la decoración demuestran un estilo barroco, que nos ubica en la época y el lugar; Francia.

El cuadro original o en este caso los cuadros ya que se hablan de la colección de un pintor, la cual consta de 6 cuadros en total como se pueden observar en las Fig. 43-44-45-46-47-48, pero según el coleccionista son en realidad 7, y que todos siguen una secuencia que se pierde en el cuarto cuadro, resultando este, ser el faltante “el cuadro robado”, el cual sirve para realizar el análisis y presentar la hipótesis que mantiene la narración.



Figura 43 Primer cuadro original "L'hypothèse du tableau volé"



Figura 44 Segundo cuadro original "L'hypothèse du tableau volé"



Figura 45 Tercer cuadro origina "L'hypothèse du tableau volé"



Figura 46 Cuarto cuadro original "L'hypothèse du tableau volé"



Figura 47 Quinto cuadro original "L'hypothèse du tableau volé"



Figura 48 Sexto cuadro original "L'hypothèse du tableau volé"

La importancia de analizar los cuadros originales, nos permiten hacer una investigación no solo en los componentes que hacen de la obra un arte sino también lograr encontrar en ellos una historia que nos evoque una época, un sentir social y el sentir del artista, ya que muchas de las veces los artistas encontraron la forma de revelar verdades que se intentaban ocultar o aquello que los oprimía. Se cual sea la razón, el film nos convoca a mirar más allá de lo que vemos, a fijarnos en los detalles, a encontrar símbolos y de cierta forma a tratar de vernos reflejados en lo que estamos observando. La obra fílmica esta dotada de imágenes, símbolos y recursos que nos permiten adentrarnos en sus mundos y encontrar su relación uno con otro.

Uno de estos símbolos que se nos presenta en un inicio es el espejo y su poder de reflejar la luz, llegando a convertirse en una máscara, y repitiendo su papel en los siguientes cuadros.

Los cuadros y el interés que nos mantiene en su investigación es descubrir el misterio que guardan y que poco a poco vamos desenmascarando. En este momento de análisis nos genera nuevas incertidumbres al tocar cuestiones en relación a la divinidad y la identidad, que al final terminan siendo parte de la percepción del coleccionista y de esta investigación.

Los espejos juegan un papel importante en la narración de esta historia, permitiendo que el espectador a través de la figura del espejo irrumpa como un sujeto, un

testigo, un voyeur autoconsciente de la escena que está mirando. De esta manera la película se convierte en un tratado de imágenes, desde el cual se problematiza la ficción, la puesta en escena y abre la posibilidad de cuestionamientos en infinitas direcciones.

II.B.3. Los *tableaux vivants* detrás del cuadro.

Continuando con la estructura argumental del film las pinturas operan como máscaras, donde el relato oculto, (la ceremonia secreta) corre por debajo de toda sospecha. Esta tela de araña narrativa es la clave de que el coleccionista reconstruye los cuadros a través de diversos *tableaux vivants*, como podemos observar en las Fig. 49-50, donde los actores ocupan las posiciones de la representación de las obras de Tonnerre con una única diferencia de que permiten alterar el punto de vista por las tres dimensiones (alto, ancho y profundidad) ahora disponibles.



Figura 49 El coleccionista en el *tableau vivant* en "L'hypothèse du tableau volé"



Figura 50 *Tableau vivant en "L'hypothèse du tableau volé"*

Desde la primera escena se marca el estilo que va a tener la narración, acercándose a un falso documental que nos introduce al mundo de la pintura y de la resignificación de los cuadros que se van a analizar, con esta premisa nos adentramos junto con el coleccionista a esta búsqueda de secuencialidad de los cuadros, iniciando con un detalle muy importante; la iluminación, la cual nos permite unir el primer cuadro con el segundo a través de un rayo de luz proyectado con un espejo véase la Fig. 51; De esta manera seguimos al narrador y al coleccionista en este camino de autodescubrimiento, en el análisis de esta investigación.



Figura 51 Plano general e iluminación en "L'hypothèse du tableau volé"

El escenario en el que se desarrolla el film es la mansión del coleccionista, un lugar que combina el arte barroco y que a la vez permite hacer este juego de luces necesario para recrear los cuadros. Durante el recorrido por el que nos lleva el coleccionista nos volvemos partícipes de la explicación o hipótesis que nos presenta; “La hipótesis del cuadro robado”. La elección del blanco y negro, permite crear el ambiente de misterio en el espectador alrededor de lo que se está narrando y ya que los cuadros originales son a blanco y negro, al recrearlos podemos apreciar claramente los detalles de iluminación y sombras que se utilizaron, de esta manera todo cobra verosimilitud para sumergirnos aún más en el mundo claro oscuro de los cuadros, donde la luz, juega un papel esencial, pues genera que los objetos iluminados adquieran la misma importancia dentro del film, que los cuadros en los que se representan.

Cabe destacar la influencia del nuevo régimen de luz barroca que conforma una espacialidad al interior de las obras, sugiere además un misterio que permanece intacto, latente, aguardando en las sombras. Ruiz caracteriza al coleccionista como detective, partiendo del patrón de datos recogidos hasta un determinado momento, establece un mecanismo narrativo que manifiesta un proceso deductivo y que ha de seguir el personaje a lo largo de la trama, yendo y regresando por los cuadros para encontrar ciertos rasgos en los mismos lugares donde estuvieron antes.



De esta manera, el coleccionista recorre la geografía del cuadro, buscando los indicios de la verdad oculta, va enlazando las pistas de una obra hacia la otra, como un montaje que sigue un trazo circular. El recrear los cuadros para un análisis detallado implica un gran desafío pues se intenta conseguir o crear el mismo espacio físico que en la imagen pictórica, los personajes deben utilizar el vestuario correspondiente además de la utilería. Cada detalle, cada objeto es indispensable, pues como lo manifiesta el film son aquellos detalles los que nos permiten descubrir la esencia del movimiento capturado en la imagen y el siguiente movimiento que procede al capturado, dicho esto, la idea del film es que un cuadro tiene su respuesta en otro cuadro.

La técnica del *tableau vivant* cobra vida en este film y permite al espectador disfrutar de la narración desde un punto de vista diferente, demostrando el poder del cine y de su tridimensionalidad. Resulta interesante como esta técnica nos da la posibilidad de darle movimiento a ese lienzo que captura el mismo, de esta forma la imagen cobra vida y nos revela nuevas interpretaciones y nos hacemos la idea de lo que realmente el artista quería expresar en su cuadro. El *tableau vivant* es la clara representación del cine como el séptimo arte, el arte y la puesta en escena del teatro, ya que una misma secuencia nos presenta el movimiento de la imagen y la puesta en escena del teatro logra convertirse en algo excepcional, en otro tipo de arte que es capaz de realzar el arte mismo.

II.C. *Blak Mama* – Miguel Alvear.

II.C.1. Sinopsis.

Tres recicladores de papel: Blak, su concubina Bámbola y su amigo I Don Dance habitan en una terraza abandonada en la Avenida de los Conquistadores. Una noche, sin saberlo, reciben la visita de Capi Luna y Ángel Exterminador, dos seres fantásticos que, a través de un sueño, implantan en su subconsciente el deseo de viajar a la Puerta del Perdón y rendir tributo a Virgin Wolf. Durante este viaje inicial, los recicladores sufrirán una serie de transformaciones y vivirán versiones idílicas de sí mismos en diversas situaciones de la fiesta religiosa: La Ofrenda, La Toma de la Plaza, La Bachata del Amor y las Danzas Takis. En un episodio de las festividades, Capi Luna asesina a Ángel Exterminador y los recicladores quedan echados a su propia suerte.

II.C.2. El vestuario como construcción del personaje.

Blak Mama, se plantea como una crítica a la cultura patriarcal dominante en el Ecuador y América Latina, parodiando las categorías conceptuales y llevando la imaginación hasta el extremo, para presentarnos los objetos y tradiciones culturales desde un punto de vista irreverente y juguetón. A través de ella buscan mostrarnos cómo se mezclan los imaginarios en el mundo contemporáneo, con una estética kitsch que satura el espacio acumulando incontrolablemente, mediante el uso de un sin número de imágenes y colores heterogéneos. Este film hace referencia a la cultura barroca y utiliza la saturación de imágenes y símbolos mostrando una estética propia, llevándonos a pensar que Blak Mama proyecta su contenido en base al significado de las formas y el color.

Esta película se desarrolla en escenarios distintos, específicamente se trata de un viaje de encuentro personal y social, por lo que se la considera una *roadmovie*, en la que a través de sus personajes podemos conocer sus clases sociales. Desde el principio podemos ver la desvalorización de los símbolos patrios, como es el escudo, la bandera y el himno nacional. La primera escena que vemos es la presentación de los personajes en su casa donde realizan el trabajo de recicladores como se observa en la Fig. 52; esta escena es importante ya que desde aquí se marca el estilo y el concepto de la narración al destruir con un machete el texto de la constitución, obras literarias ecuatorianas y hasta obras pictóricas como las de Guayasamín, véase la Fig. 53.



Figura 52 Presentación de escenario dramático en "Blak Mama"



Figura 53 Plano detalle de los símbolos en "Blak Mama"

Cada uno de los personajes de esta película presentan una personalidad única que se ve reflejada en su vestimenta, la cual varía más allá de su clase social; en esta obra el trabajo realizado en el vestuario va enfocado más hacia adecuar a los personajes en los momentos concretos en los que se encuentran a lo largo de la película. Podemos apreciar en la Fig. 54, como Blak mama, Bambola y I don dance, que se encuentran en la primera fase de recicladores, utilizan un vestuario sencillo y colorido describiendo su condición económica y social, así introduciéndonos a esta historia llena de cambios.



Figura 54 Presentación de los personajes en "Blak Mama"

La mayor parte del tiempo estos tres personajes están juntos, por lo que experimentan a la vez diferentes cambios físicos y de personalidad, junto a ellos se

iniciará un viaje de descubrimiento y emancipación de todo lo que se conocía. Mientras los personajes duermen, a través de sus sueños reciben una especie de revelación que les muestra un nuevo camino en su vida, al despertar del sueño entran en el proceso de reconocer lo que vieron y tratan de llevarlo a cabo, es por ellos que se inicia una transformación física y psicológica, pues ya no eran ellos mismos y su vestuario fue lo primero que cambió y de esta manera se ubican en nuevos grupos sociales y es a partir de estos que cada uno adquiere una nueva personalidad como se observa en la Fig. 55.



Figura 55 Primera transformación de los personajes en "Blak Mama"

Blak, Bambola y I don dance dejan ser los pobres recicladores conformistas y se convierten en un tipo de liberadores que, siguiendo la profecía de su sueño llegan a Latacunga a la celebración de la Mama Negra, su cambio físico es evidente al igual que su personalidad, los colores pasteles y coloridos, revelan un tipo de libertad y alegría que los caracteriza en esta nueva etapa en la que se encuentran.

Luego de la celebración y de presenciar la muerte del Ángel Exterminador por parte de Capi Luna, el personaje de Virgin Wolf enfurece y, en su castigo por el crimen cometido desaparece a Capi Luna, mientras que nuestros tres personajes experimentan otro cambio, como se aprecia en la Fig. 56, esta vez se convierten en figuras de autoridad, Blak por un lado como presidente de la república, Bambola como la priosta rubia de la clase alta y I don dance como jefe de la policía nacional, de igual forma adquieren la

personalidad de estas nuevas entidades y actúan como ellos lo harían, de esa forma estamos presenciando una lucha entre el gobierno y el pueblo, donde la mujer trata de ser mediadora pero no lo logra.



Figura 56 Segunda transformación de los personajes en "Blak Mama"

Mientras la lucha continúa, son los propios personajes quienes rompen sus máscaras y dan paso a otra transformación física y psicológica, en un intento por destruir al contrincante, son despojados sus vestimentas y se revelan diferentes personalidades, en esta parte vemos la presencia de la lujuria y la sensualidad, debido a que los personajes se transforman en algo que ni ellos mismos consideraron, pasando a formar parte de la danza de los Takis, en la cual están sumidos por la sensualidad y manipulación de Virgin Wolf, quien los guía en esta danza evocadora de los deseos más profundos de los personajes, véase la Fig. 57.



Figura 57 Danza de los Takis en "Blak Mama"

En la siguiente parte titulada “el gran retorno” como se observa en la Fig. 58, los personajes vuelven a su condición inicial, despertando como si de un sueño se hubiese tratado todo, encerrados en un armario, los tres amigos deciden volver a su casa, pero no son consientes de lo que acababan de experimentar y que, en el fondo, los cambió por completo, al parecer solo Blak es el que parece perdido o al menos eso es lo que creen I don dance y Bambola, quienes en su intento de volver a su antigua vida abandonan a Blak, esta acción puede ser percibida en su aspecto físico en la Fig. 59.



Figura 58 Los personajes vuelven a su condición inicial en "Blak Mama"



Figura 59 Blak bailando solo en "Blak Mama"

Bambola y I don dance después de un largo recorrido a pie arrastrando el armario llegan a su casa y, cuando todo parecía normal, Bambola al salir del armario aparece como una bailarina de ballet, siendo observada por I don dance que queda encantado por ella y va a su encuentro, al acercarse a ella se convierte en un príncipe azul y juntos bailan el lago de los cisnes como verdaderos artistas de la danza, Blak los observa y trata de volverlos en sí pero no responden, están completamente sumergidos en sus papeles, así se observa en la Fig. 60.

La obra audiovisual ecuatoriana se caracteriza por resaltar el tema del extranjerismo, en primer lugar, en los nombres de sus personajes, el tema de la religión presente a través de la imagen de la virgen y de las procesiones y en este caso específico tenemos la escena en donde los personajes realizan un performance de la obra *El lago de los cisnes*, en lugar de utilizar música nacional, la obra se convierte en una crítica a todas las actividades que hemos adoptado del extranjero, olvidando nuestra propia esencia y cuestionando el significado del ser ecuatoriano.



Figura 60 Bambola y I don dance bailando en "Blak Mama"

Nuevamente los personajes caen en un sueño profundo, pero esta vez son despertados por Blak mama, quien parece haberlo comprendido todo, pues se puede apreciar a través de su personalidad y vestuario como el personaje entra en una especie de conciencia y valoración de su existencia, personificándose otra vez como líder y utilizando la banda presidencial, empieza a ejercer presión sobre los otros. Estos parecen ser marionetas y juntos realizan un saludo fraternal e inician una danza grupal, pero al final Bambola y I don dance mueren bajo el poder patriarcal de Blak mama, se puede apreciar la última aparición de estos personajes en la Fig. 61. Mientras que en la Fig. 62, Blak mama parece haberlo comprendido la predicción y dejando a tras a sus amigos cruza al otro lado, a la tierra prometida por los dioses, en su faceta de líder, pero con la idea de *Zaratustra*, que representa el existencialismo.



Figura 61 La caída de Bambola y I don dance en "Blak Mama"



Figura 62 Blak mama cruza al otro lado en "Blak Mama"

Este juego de cambios en la caracterización de los personajes, mantiene un tipo de ritmo o conexión entre el cambio de la caracterización de los personajes y el vestuario, por su parte Juan Cervera Borrás (2006) manifiesta que;

El vestuario está en relación estrecha con el carácter del personaje. En consecuencia, el corte y el color han de estar orientados a la aportación de matices que completen la definición psicológica del personaje que el autor a menudo realza mediante actitudes y pormenores. Así el vestuario se aleja de su función real para incorporarse al universo dramático de la secuencia.



En el momento en que observamos a los personajes vestir de forma diferente sabemos que se trata de un nuevo personaje y de alguna forma también ayuda a los actores a interiorizar e interpretar dichos personajes emergentes en esos momentos, esto representa un reto pues según el análisis realizado las diversas personalidades que se busca representar, proyectan matices propios y exclusivos haciendo surgir un carácter enérgico en la narración, permitiendo de este modo adentrar al espectador en ese mundo onírico y casi irreal del que están siendo partícipes a lo largo de la película.

II.C.3. La resignificación a partir de la transformación artística.

Blak mama dio vida a una gama de personajes originales que proyectan desde la parodia aquellos símbolos que forman parte de nuestra cultura debido a la instauración de los mismos desde el exterior, generando estereotipos como el patriarcado, la mujer como objeto sexual, el gobierno como ente opresor, entre otras, y que *Blak mama* los recogió en un simbolismo estéticamente transdisciplinario que busca resignificar acciones, pensamientos e ideas sobre el existencialismo. El film hace un recorrido por una serie de símbolos patrios, religiosos y culturales, tratando de encontrar nuestra verdadera identidad que ha ido hibridándose y convirtiéndose en lo que somos ahora, ni de aquí, ni de allá, tenemos un poco de aquí y un poco de acá, un poco de este y del otro.

El director busca un tipo de resignificación a partir de esos símbolos que tan arraigados están en nuestra sociedad actual, desde el tiempo de la conquista nos hemos visto susceptibles a la adopción de ideas y pensamientos extranjeros que ofrecen una mejor forma de vida y el resultado es esta cultura híbrida que no logra establecerse. A través de las diferentes puestas en escena en donde se mezcla el teatro y la danza con el fin de destruir esa imagen perfecta sobre aquello ideal, se proyecta filmicamente la crudeza de ciertas situaciones que forman parte del imaginario colectivo en nuestra sociedad.

La diversidad de los personajes y la riqueza de sus personalidades nos abren las puertas a la resignificación de ciertos grupos sociales, de costumbres y actitudes, como podemos observar en las Fig. 63-64-65, en las cuales podemos reconocer el potencial actoral que han de proyectar a través de los diversos cambios que han de realizar en la caracterización de sus personajes. Los actores Patricio Andrade, Ana María Palys, Amaya

Merino, María Moncayo y Byron Paredes, se desenvuelven con facilidad en los diferentes personajes, pasando de ser unos ignorantes y pobres recicladores a ser verdaderos artistas de la danza, este potencial denota una alta calidad artística del film, en donde no solo se construyen personajes sino también escenarios cuyo diseño de producción busca los espacios, la decoración, utilería y vestuario exclusivo para captar la atención del espectador a través de colores cálidos y vivos, los cuales intensifican las escenas y por supuesto le dan una carga dramática que contribuye con el trabajo actoral que se desarrolla.

El personaje de Bambola es interpretado por tres actrices diferentes, lo cual no difiere con la lógica del personaje, sino que permite disfrutar de su constante cambio en los diferentes roles que interpreta, de la mano de la diversificación actoral.



Figura 63 Blak en una de sus transformaciones en "Blak Mama"



Figura 64 Bambola en una de sus transformaciones en "Blak Mama"



Figura 65 I don dance en una de sus transformaciones en "Blak Mama"

El tema de la religión juega un papel significativo en esta película, ya que cuestiona el paradigma de la identidad y la cultura nacional, además ratifica la identidad del barroco como lo distintivo de la cultura contemporánea del Ecuador andino.

En la representación de Virgin Wolf, clara referencia a la virgen María como se ve en la Fig. 66, quien es considerada el ejemplo a seguir de mujer pura y casta, pero que en este caso rompe ese estereotipo de una manera original. Como se observa en la Fig. 67, Virgin Wolf se despoja de sus vestiduras sagradas y aparece en un conjunto blanco

que la hace lucir toda su sensualidad femenina y en lugar de guiar a todos hacia la divinidad prometida, ella se convierte en guía de la liberación del deseo carnal, conduciendo a todos los personajes a revelar sus deseos más profundos, siendo llevados a la orgía en un lugar que se considera sagrado.



Figura 66 Virgin Wolf como la virgen Maria en "Blak Mama"



Figura 67 Transformación de Virgin Wolf en "Blak Mama"

La estética neo-barroca se caracteriza por la pérdida de la sistematización ordenada, de la representación de lo clásico que trabaja en el límite de las cosas y en el exceso de las mismas, por ello le permite al film hacer referencias a ciertos elementos y símbolos otorgándoles significados alternos que permitan su análisis y discusión, de esta



manera logra una resignificación que caracteriza a la obra, por su puesta en escena y por el discurso que esta genera. La transformación no solo de los personajes sino del film en si mismo, rompe con la estructura clásica y le permite al cine entrar en el contexto del cine expandido, saliendo de la zona de confort y analizando otras formas artísticas de narratividad. Permitiendo otras formas de experimentar el audiovisual a los espectadores, una obra que les haga analizar y cuestionar lo que conocen y lo que están viendo; de esta manera enriquecer nuestra cultura audiovisual, creando un juicio a partir del mismo que nos sirva para seguir buscando obras de este tipo.

Los análisis de films nos permiten más allá de disfrutar de una obra audiovisual, analizar su discurso narrativo y los recursos que ha utilizado para marcar su estética filmica, ya que cada film está construido de diferente manera y la dirección de arte juega un papel importante en esta construcción, todo detalle que vemos en la puesta en escena tiene una razón de ser, ya sea por su color, forma o significado, por ello es primordial tenerlos en cuenta a la hora de una producción audiovisual. En este caso en particular hemos analizado films de carácter experimental en los cuales su estilo destaca y se convierte no solo en un recurso artístico, sino que se vuelve necesario para el desarrollo de la narración e influye en gran medida en el público espectador, quienes contemplaran una verdadera obra de arte que rompe con los esquemas clásicos y busca establecer narrativas alternas, logrando de esta manera expresarse desde una nueva perspectiva.



Capítulo III:

Propuesta de dirección de arte conectando el *tableau vivant* y el cine experimental para la videoinstalación “Las más puras”

Este capítulo está enfocado en la creación de una propuesta desde la dirección de arte para la obra “Las más puras” trabajando desde su forma el modelo de la escenografía cinematográfica de Gentile, Diaz y Ferrari (2007) para generarse en el espacio de la videoinstalación, llegando al concepto de *cine expandido*; y desde su fondo la resignificación de ciertas representaciones del *tableau vivant*, aplicando la teoría *queer*, “que refleja la transgresión a la hetero-sexualidad institucionalizada que constriñe los deseos que intentan escapar de su norma” (Fonseca y Quintero, 2009, p. 46)

Todo diseño de producción parte de una investigación ontológica de la obra a realizarse, ya que la misma nos permite construir el discurso estético que se busca expresar con el proyecto audiovisual y que permita al espectador la interacción con la obra.

III.A. “Las más puras”- Francisco Gómez.

III.A.1. Sinopsis.

Las vírgenes, los ángeles y los santos, se liberan de la heteronorma impuesta por su Dios, al liberarse de esta imposición comienza el Apocalipsis en la tierra. Desterrados del paraíso y cada vez mas cerca el fin de los tiempos, los ex-aliados de Dios, solo quieren expresar quienes son realmente.

Recorrido tentativo:

En un cuarto con cuatro paredes de madera. Dos paredes tendrán un cuadro en cada una, de 2.5m de alto x 5m de ancho aproximadamente. En la tercera pared encontraremos dos cuadros mas pequeños (1mx2m) juntos.

III.A.2. Backstory.

De acuerdo a lo manifestado por el director, Francisco Gómez, “Las más puras” es una videoinstalación que estará conformada por 5 *tableaux vivants*, los cuales son re-



interpretaciones de cuadros que ya existen y se pintaron entre los siglos XVI y XIX, periodo en que se desarrolló la Escuela Quiteña en Ecuador. Los *tableaux vivants* serán proyectados en las paredes de la habitación dentro de un marco. Se busca recrear un ambiente de museo de arte religioso, en donde el espectador se sienta en uno de estos museos, pero a medida que va descubriendo ciertos símbolos en los cuadros se va a dar cuenta que esta presenciando una sátira al arte religioso.

El elemento sonoro es clave para crear un ambiente sacro, de adoración y admiración a la belleza, se pretende crear un paisaje sonoro, compuesto de cánticos célticos y partes de cantos propios de las iglesias católicas locales, cada *tableau vivant* tendrá una composición sonora diferente una de la otra. El propósito es lograr que el sujeto participante tenga acceso visual y auditivo a la obra que se esta exponiendo, de esta manera mientras se está haciendo el recorrido en la exposición nuestro sistema visual y auditivo permiten la construcción de la metáfora experiencial.

El tema de la resignificación de los símbolos católicos surge a partir de una necesidad de “reciclar” y TRANS-formar el arte católico creado en la época de la escuela quiteña (siglos XVII-XVIII). Es importante hacer un enfoque de género sobre los cuadros y entender que es lo que representan en el imaginario católico y como eso ha influenciado en el comportamiento humano contemporáneo, para así cuestionar los modelos de vida impuestos por la religión a partir de elementos estéticos que al estar en el cuadro son elementos significantes. Los cuadros se volverán irreverentes al contener símbolos que hacen referencia a lo *queer*, y a lo no heteronormativo.

III.B. Propuesta de dirección de arte.

El departamento de dirección de arte esté ligado completamente a la propuesta del director sobre como quiere que se vea y realice su obra, a partir de lo expuesto anteriormente, la propuesta de dirección; es recrear cuadros católicos de la *Escuela Quiteña*, utilizando la técnica del *tableau vivant* y con esto generar un nuevo significado de lo que representan estas imágenes ante el espectador. Claramente este proyecto está influenciado en su totalidad por la corriente *queer*, con el objetivo de eliminar el concepto de la heteronormatividad y buscar la identidad de aquellos seres a los que durante siglos ha venerado la religión católica.



Es por ello que desde la dirección de arte se proyecta enlazar la esencia del *tableau vivant* con la aleatoriedad del cine experimental dentro de la espacialidad expandida de la videoinstalación.

Los personajes (actores) constituyen una parte fundamental en esta realización, pues es a través de su cuerpo e interpretación que estos cuadros cobran vida y serán ellos el rostro de esta nueva exposición, generando de esta forma una resignificación en el espectador a partir de lo que está observando. Cabe recalcar la importancia del contexto histórico y el lugar donde se desarrollan las acciones, ya que para la creación de los *tableaux vivants* se debe tener en cuenta todos estos datos para no crear esa sensación de rareza o extrañez que pueda llegar a confundir al público a la hora de observar el cuadro, la propuesta estética se enfoca en resaltar la colorimetría tanto de los paisajes como del vestuario de los personajes para atraer la atención del público como lo hicieron en su tiempo los cuadros originales, influenciados por la estética barroca y con un estilo mestizo.

El color es un componente poderoso y, por ello, es utilizado con cuidado y minuciosidad en el mundo audiovisual, no es simplemente un adorno, ya que tiene una gran capacidad comunicativa comparable a las palabras. La gran función e importancia del color en la obra audiovisual radica en dar fuerza a la imagen tanto para expresarla como para reforzarla. Por ello la estética de *Las más puras* se basará en un tratamiento del color que junto con el movimiento logre crear sensaciones y emociones, estableciendo un punto de equilibrio, armonía y contraste en lo que se está viendo y narrando.

La propuesta de arte va más allá de lo que ocurre en los cuadros, también se debe tomar en cuenta el espacio en que se desarrollará la exposición: el cual se asemeja a un museo de arte religioso, donde los *tableaux vivants* intentan redefinir la belleza en términos clásicos, es decir que se convierten en portadores de aquellos valores plásticos reconocidos tradicionalmente como artísticos, inspirados a su vez por el deseo de emocionar y conmover al espectador a través de gestos y acciones interpretado por personajes contemporáneos que remiten estereotipos iconográficos desarrollados en la pintura religiosa lo que no impide que se generen contenidos críticos de orden social o cultural plenamente implicados en la contemporaneidad.



La videoinstalación “Las más puras” representa un proyecto experimental que mezcla varias técnicas visuales e interactivas, manejadas desde un concepto por parte del director: la sátira al arte religioso, del catolicismo especialmente, el cual ha implantado su firme posición sobre como deberían ser las personas, pero que en la contemporaneidad se cuestiona la credibilidad de sus fundamentos, a partir de aquello se busca manifestar un criterio, la repuesta y la participación del público espectador de esta obra de arte basada en obras de arte.

III.B.1. Colorimetría

La *Escuela Quiteña*, fue un movimiento artístico en el cual predominaba el estilo europeo barroco, el cual se caracterizó por el contraste de luces, el uso de las sombras, la profundidad de campo y al abuso de recargamiento ornamental. Las principales obras realizadas dentro del movimiento corresponden al arte religioso, para ello se combinaron y adoptaron rasgos europeos e indigenistas (predominando el europeo) y dando como resultado un mestizaje cultural. Otro aporte de los artistas fue el descubrimiento de nuevos pigmentos que les permitieron obtener colores más fuertes y de esta manera representar sus obras lo más realista posible y lograr un estilo del color que se realza a la vista del espectador.

El color dentro del arte religioso, juega un papel importante pues se cree que los colores azul y blanco, representan la divinidad, por lo que las vírgenes son las encargadas de llevar estos colores, con los que expresan su gracia y protección sobre el mundo. En el caso de la *Escuela Quiteña* los artistas estaban sumergidos dentro de la corriente europea, pero agregaron su estilo propio a las obras, una principal característica es el tema de la abundancia de los colores tanto en los paisajes como en el vestuario. Las pinturas están ambientadas en un paisaje natural en el que resaltan las montañas, los ríos y las plantas ornamentales.

La propuesta de arte se enfoca en la aplicación de la colorimetría intentando buscar el mejor acercamiento hacia la pintura barroca, la cual gracias a la variedad y cantidad de adornos y detalles adquiere una lectura y movimiento propio, partiendo de esta premisa el *tableau vivant* se convierte en una técnica que permite hacer realidad ese movimiento y que desde el audiovisual nos ofrece una lectura diferente desde los recursos



y plástica de la obra, por ello es importante no perder el estilo inicial de la obra original ya que a partir de la misma se creará una nueva.

Los colores provocan reacciones diferentes, por ello hay preferencias o rechazos a algunos de ellos. Los colores fuertes aumentan la presión sanguínea y la estimulación del sistema nervioso, mientras que los fríos nos recuerdan a la nieve y el hielo, por lo que disminuyen el metabolismo y aumentan la sensación de calma y los cálidos dan sensaciones de confort. Según sean alegres o tristes, el humor del espectador se puede llegar a modificar, pues cada tono envía su vibración a quien lo está mirando.

En toda estética narrativa el color, así como el movimiento, es de gran importancia, estos componentes visuales llaman la atención del espectador manifestándose a través de los objetos que se mueven o no en un espacio. Lo que nos lleva a una aplicación de la psicología del color, el cual está dirigido a analizar el efecto del color en la percepción y conducta humana. Por esta razón el color será uno de los principales puntos a tratar en esta propuesta y se verá reflejado en el vestuario, el maquillaje, escenografía y utilería, pues a partir de estos recursos la obra adquirirá un significado final.

Además, gracias a la digitalización cada uno de los *tableaux vivants* pasará por una fase de post-producción que logrará enfatizar y realzar la variedad de color del cuadro original, de manera que adopte un estilo propio y una resignificación de lo que se conocía como arte religioso.

A continuación, se muestra una paleta de color para cada cuadro a representar, de esta manera tanto el ambiente, iluminación y vestuario puedan estar en la misma escala.



Figura 68 Arcangel Gabriel, Autor: Isabel de Santiago

#dbc4a6	#432413	#b7af9c	#9c9385	#a87849
#1a120b	#604e39	#8d866c	#6a3f13	#ede3de
#7c756a	#ada2a5	#d2a869	#8b6441	#cc953e
#41382a	#766f55	#c78661	#2c2c18	#6b6056



Figura 69 *Virgen Alada del Apocalipsis, Autor: Fernando de Legarda*

#a99787	#463035	#d9ae89	#191c21	#3f444d
#b8bdae	#54494c	#bob2bc	#d07f33	#e6d6d2
#51646e	#788f9d	#777373	#794a32	#8a9f9d
#d39052	#60747d	#d8c4bb	#898e88	#655a5c
#ae734c	#795949	#ce6755	#816a59	#8e7c72
#d8494b	#a7524c	#79828d	#2a4c64	#f2dcc0



Figura 70 Inmaculada Concepción, Autor: anónimo

#676f83	#939aaa	#6c635a	#9d9080	#798088
#doc6b7	#595d5e	#515157	#50473f	#d57949
#aab0b6	#eod9d6	#cf9c76	#282220	#3b393d
#dab58e	#7487a4	#414444	#afac8c	#e7d1b5
#f8cfaa	#d28a65	#f4e5c8	#a05435	#cba188
#131210	#8cadcf	#3e312a	#333431	#986047
#bc5c34	#22140b	#8e4429	#807c64	#672a1d



Figura 71 Arcangel Rafael, Autor: anónimo

#8b8c83	#7d766b	#625b52	#9a978b	#6a6d6d
#7e8185	#53544f	#4a4640	#646366	#4c4b4c
#31302e	#adada7	#232626	#947c64	#443b38
#393a3c	94437c	#99845c	#4c3b3c	#2c2425



Figura 72 *Virgen de la correa*, Autor: anónimo

#6a5c45	#37322d	#987e5a	#4b453e	#403c2d
#242414	#857055	#5a524c	#776043	#5e4a31
#20130b	#3c3c3c	#4e3a27	#231c13	#743c2f
#5d4524	#4c4c4c	#76543a	#7b6c4b	#2d1c15
#945444	#5c3c1c	#a28c62	#965d4d	#94754c
#343423	#765c34	#946c4f	#4d3314	#502c20



III.B.2. Vestuario.

El vestuario que utilizaran los personajes (actores) y el color del mismo, está enfocado en la estética barroca y es una parte importante dentro de esta producción ya que cada *tableau vivant* busca recrear el cuadro original, por ende, el vestuario debe enfocarse en resaltar el color y los detalles que se observaban en la pintura en una primera instancia, pues la interpretación progresiva de los personajes será la que denote el estilo *queer* y contemporáneo que finalmente tendrá la obra. El vestuario debe integrarse de forma armoniosa en la escenografía y supeditarse a la iluminación y a la línea dramática de la obra audiovisual.

Los cuadros originales pertenecen a la Escuela Quiteña, realizados en la época de los siglos XVII-XVIII y principios del XIX, la composición de dichos cuadros incluyen principalmente a vírgenes, por lo que los colores que predominan son: blanco, azul, y rosa, ya que estos representan la feminidad, la pureza y la castidad de estas mujeres que son el modelo de vida perfecta, estos colores se conservarán en los *tableaux vivants* y será a partir de la elección y las acciones performáticas que realicen los personajes que cada una de estas construcciones e ideales en base al color serán redefinidas.

En los cuadros se puede observar que la prenda principal de las vírgenes es la túnica blanca que cubre brazos y piernas, y el manto azul que rodea gran parte del cuerpo. También encontramos un tipo de prendas (vestidos) que presentan un diseño más elaborado, por lo que la propuesta de arte busca crear el vestuario lo más verosímil posible para la creación de los *tableau vivants*. Con respecto a las coronas y diademas, estas deben conservar su forma y color ya que contribuyen a la caracterización de cada cuadro, podemos notar que las coronas doradas simbolizan un grado superior de divinidad, mientras que también encontramos una diadema y corona de flores que nos ayudan a diferenciar dentro de la angelología cristiana el lugar que ocupa cada uno de estos personajes.



Cada vestuario será diseñado y confeccionado desde cero, a partir de las medidas de los personajes seleccionados, la tela a utilizar será del mismo color y textura que permita crear los pliegues y detalles originales, de igual manera las coronas y diademas serán confeccionadas en metal y de tamaño real, todo esto con el objetivo de mantener la credibilidad frente al espectador.

Mientras el *tableau vivant* esté en movimiento seremos partícipes de una serie de acciones que resaltarán la teoría *queer*, ya que los personajes se desprenden de sus vestiduras y rompen con los objetos que se consideran sagrados para liberarse de la opresión y su cuerpo se convierte en el reflejo de nuestra sociedad mestiza contemporánea desencadenando así el apocalipsis, tal como manifiesta Mérida (2002) con respecto a la teoría *queer*, la cual imagina una sociedad sin normas basada en el internet, en la libertad de combinaciones y configuraciones de personas que no era posible antes, y este exceso revolucionario produce efectos de distorsión de cualquier binarismo.

Esta obra audiovisual busca representar los cuadros con personas latinas, andróginas, no binarias que puedan representar, personificar y caracterizar estas obras de arte y a su vez romper con la dicotomía hegemónica que define la feminidad y la masculinidad.

A continuación, se presenta un desglose de vestuario a utilizar en cada uno de los cuadros:

Arcángel Gabriel

Tabla 1. Desglose de vestuario Arcángel Gabriel

OBJETO	COLOR	MATERIAL
Diadema	dorada	metal
Alas de ángel	blancas	cartón, papel de seda, plumas
Túnica	amarilla	tela
Túnica	naranja con borde blanco	tela
Tul	transparente	tela
Chalina	blanca con franjas	tela
Broche	dorado	metal
Cinturón	dorado	metal
Chalina	verde militar	tela
Zapatillas estilo romano	verde militar	cuero
Cono	dorado	cartón, pintura, plástico

**Virgen Alada**

Tabla 2. Desglose de vestuario Virgen Alada

OBJETO	COLOR	MATERIAL
Aureola	dorada	metal
Alas de ángel	blancas	cartón, papel de seda, plumas
Túnica	blanca	tela
Manto	azul marino	tela
Serpiente	verde oscuro	animal

Virgen Inmaculada Concepción:

Tabla 3. Desglose de vestuario Virgen Inmaculada Concepción

OBJETO	COLOR	MATERIAL
Aureola	dorada	metal
Túnica	blanca	tela
Manto	azul	tela
Cetro de rosas	lirios blancos	madera
Blusa	vino	tela
Ramas de árbol	verde	planta

Arcángel Rafael:

Tabla 4. Desglose de vestuario Arcángel Rafael

OBJETO	COLOR	MATERIAL
Alas de ángel	blancas	Cartón, papel de seda, plumas
Corona de rosas	rosas diferentes colores	naturales
Túnica	magenta con dorado	tela
Manto	verde militar	tela
Sandalias estilo romano	doradas	cuero
Ramo de rosas	rosas blancas	naturales
Lazo	dorado	tela
Broche	dorado	metal

Virgen de la correa:

Tabla 5. Desglose de vestuario Virgen de la correa

OBJETO	COLOR	MATERIAL
Corona	dorada	metal



Manto/túnica	blanca con dorado	tela
Correa	negra	cuero
Túnica	rosa	tela

III.B.3. Maquillaje.

El tema del maquillaje sigue la propuesta del director, la cual pretende conservar la naturalidad de los rostros andróginos, pero también se busca manifestar la corriente *queer* por lo que se hará uso de la estética *drag*. Mariana Toquero manifiesta que “una *drag queen* es un hombre que intenta imitar la figura y actitud femenina de forma exagerada, rompiendo los estereotipos sociales, las *drags* manejan un nuevo lenguaje y formas particulares de hablar; que se refleja en su vestuario, maquillaje y forma de actuar. Las *drags* actúan y hacen representaciones escénicas que pueden ser mejor conocidas como performance en donde buscan llamar la atención y causar emociones en el espectador. (Toquero, 2012).

La propuesta de maquillaje parte de un estudio de las obras y de los autores de las mismas, ya que ellos buscaban caracterizar y diferenciar sus obras de la corriente europea, por lo que utilizaron diferentes detalles estéticos a la hora de realizar las pinturas, la estética barroca les permitió hacer uso de adornos y exageraciones en el vestuario, pero con respecto al rostro este reflejaba la naturalidad y pureza de los personajes por lo que no utilizaban mucho color y su mirada cabizbaja no permitía ver el color de sus ojos.

En este caso la propuesta de arte consiste en mostrar rostros mestizos e indígenas que permitan reflejar la estética *queer* a través de ellos y romper con la segmentación de masculino y femenino como géneros absolutos. Para ello utilizaremos diferentes tonos de acuerdo a la temperatura de color, como son: los colores cálidos que contienen al rojo, naranja y amarillo, estos colores son luminosos, enérgicos y tienden a crear volumen ya que llaman la atención sobre cualquier parte en la que estén. Los colores fríos por su parte contienen al rojo y azul en su composición, tienden a dar profundidad y no crear volumen, el plateado es el tono frío por excelencia.

El maquillaje se centra en resaltar las facciones de los personajes y también en exagerar algunas de ellas utilizando la estética *drag*, que maneja colores llamativos y

resalta la grandeza de ciertas partes del rostro como son; las cejas, los ojos y los labios, es decir se busca una armonía del color, a través de las combinaciones de diferentes matices pero que mantienen una cierta relación con los colores elegidos. De esta manera el maquillaje se vuelve parte importante para la resignificación de cada *tableau vivant*.



Figura 73 Modelo de maquillaje "Las más puras"

Seguidamente se presenta la propuesta de maquillaje para cada cuadro:

Arcángel Gabriel: pintado por Isabel de Santiago más allá de que su nombre nos evoque a la masculinidad, podemos reconocer los rasgos femeninos en el rostro y en el espacio que la autora sugiere, además al referirse al cono de la abundancia, el cual está lleno de varios colores nos remonta al tema de belleza natural.

Por ello el maquillaje para quien interprete este personaje será conservar la naturalidad de su cabello rizado, abultado y del rostro andrógino, resaltando los rasgos femeninos con tonos cálidos para romper con la idea del ángel masculino como lo conocíamos.

Virgen Alada: Fernando de Legarda nos presenta a la virgen salida del Apocalipsis, el autor la ubica en un plano superior, pues la virgen esta ubicada a la altura de los ángeles y mira hacia el mundo terrenal del cual ya no es parte. Otro detalle



importante es el tema de espacio en donde el autor la pinta pues podemos observar esa naturaleza latinoamericana característica.

Una virgen europea pintada en un marco latino, marca un nuevo hito en la pintura de arte religioso, por ello la propuesta de maquillaje es destacar todo este cambio y revolución a través de un maquillaje estilo *drag*, desapareciendo por completo sus cejas y destacando el color de sus labios, con una melena suelta hacia atrás.

Inmaculada concepción: autor anónimo, este cuadro nos evoca esta divinidad de la virgen pura, cubierta con delicados mantos, pero de cierta manera resulta interesante que el autor coloca cuerpos masculinos a sus pies y los colores cálidos y fuertes que evocan majestuosidad.

El maquillaje en este caso se enfocará en conservar a través de su peinado recogido hacia atrás, la pulcritud de la virgen y su rostro reflejará a través de tonos castaño-canela la naturalidad de la mujer-trans que personificará el cuadro, pues se busca resaltar la delicadeza que muestra y con la cual logra ejercer su dominio hacia al mundo terrenal.

Arcángel Rafael: autor anónimo, este cuadro nos presenta a un personaje de nombre masculino pero que el autor lo pinta con un rostro andrógino y lo coloca en un espacio natural, decorado con rosas lo que sugiere un arcángel no binario, además sus vestiduras rompen con el clasicismo del arte religioso, al mostrar un vestido asimétrico que revela gran parte de su cuerpo y que a su vez en partes es dorado, color característico de estas obras para reflejar la majestuosidad de sus personajes.

La propuesta de maquillaje en este cuadro esta dirigida a reflejar la naturalidad del rostro del actor quien lo interprete, este rostro deberá ser andrógino y destacaremos sus facciones con tonos pasteles que combinen con las rosas que tiene en su mano y corona, logrando así realzar su belleza física a través de su vestuario.

Virgen de la correa: autor anónimo, este cuadro nos refleja a una virgen fuerte y majestuosa, pues su corona resalta por su tamaño, color y forma, de igual manera su vestuario no es un simple manto, sino que este tiene detalles en color dorado que denotan la importancia del personaje, y las correas que la acompañan símbolo de la vestimenta masculina realzan el significado y poder de la virgen hacia sus creyentes.



Por ende, no solo el rostro de este personaje es importante sino también su cuerpo, ya que la virgen se despojará de sus vestiduras y revelará su verdadera identidad un cuerpo en el destacan tatuajes que son símbolos de la cultura indígena de la cual es parte, mientras que su maquillaje se basará en la utilización de sombras en tonos cálidos que enfatizan los rasgos femeninos, pero sobre todo conservando la naturalidad del rostro andrógino, mientras que su cabellera se conservará larga y rizada

III.B.4. Escenografía, decorados y utilería para el *tableau vivant*.

La escenografía debe documentarse con el objeto de reproducir la esencia ambiental que manifiesta el guion o en este caso el cuadro original. Una propuesta estética está condicionada por aspectos narrativos, contextuales, emocionales y psicológicos, que permiten crear una imagen que va más allá de la moda, de las últimas tendencias en decoración o de la generación de una imagen políticamente correcta, pues su función principal está en la creación de una atmósfera adecuada para que se desarrolle la historia.

La estética barroca puede llegar a ser muy refinada y ornamentada en los cuadros religiosos, el nivel de adorno y detalle hace que la narrativa de la pintura sobresalga y que tenga un movimiento propio. La propuesta para la escenografía es buscar la verosimilitud captada en los cuadros originales, al igual que la iluminación y el maquillaje, los detalles que utilizan los personajes en cada cuadro tienen un significado y una razón de ser, que en este caso serán resignificados desde la propuesta de dirección, la cual se enfoca en romper todo estereotipo alrededor del arte religioso

Cada *tableau vivant* será idéntico al cuadro original en su forma, color y espacio, por lo que detalles de utilería, vestuario y las acciones que se desarrollen serán clave para esta puesta en escena, que mezcla la pintura y el audiovisual, creando una obra expandida que se conecta con el espacio, desde el concepto de la videoinstalación, que marca una relación entre espectador y obra.

Con respecto al espacio instalativo, el museo en donde se exhibirán los *tableaux vivants*, la propuesta es recrear un espacio semejante a un museo religioso, paredes blancas o color pastel, sin adornos e iluminación fija, ya que la atención debe estar en las imágenes que hablarán y se moverán por sí solas. Un detalle importante dentro de la propuesta es la inclusión de un reclinatorio y veladora debajo de cada cuadro, con el

propósito de representar ese momento cuando una persona va a la iglesia y le prende una vela a su santo e inicia su oración; esta representación es distintiva de los creyentes por lo que otorgará un mayor significado a la videoinstalación y al discurso que generara con el público que participa de la obra.

La utilería son todos los elementos que ambientan la escenografía y que no forman parte de la arquitectura, interactúen o no con los personajes. La utilería se clasifica en: aquella usada por los actores o la que tiene una importancia narrativa se denomina “utilería de los personajes o de acción”.

La utilería y acciones performáticas son independientes y únicas en cada *tableau vivant*, como se ha manifestado anteriormente cada cuadro resalta por diferentes detalles y características, pero que en conjunto tienen un solo propósito; que el espectador recuerde el pasado histórico del que proviene y reflexione sobre el presente.

Las siguientes figuras muestran algunos modelos de utilería y escenografía que serán utilizados en los *tableaux vivants*:



Figura 74 Utilería "Las más puras"

El cono de la abundancia del Arcángel Gabriel, fue elaborado a base de material reciclable, de 1m de altura. Este elemento es de vital importancia ya que este se convierte en el instrumento de liberación en esta nueva resignificación dentro del *tableau vivant*.



Figura 75 *Alas Ángel Gabriel-utilería "Las más puras"*

Las alas del Arcángel Gabriel elaborado con papel blanco, papel brillante, tela y alambre que nos sirvió para dar la forma de alas que necesitamos. Este elemento de utilería además de formar parte de vestuario, tiene su valor simbólico ya que representa su importancia dentro de la angelología cristiana.



Figura 76 Modelo de escenografía digital "Las más puras"

Como ya lo había manifestado anteriormente, el *tableau vivant* se grabará dentro de un set y utilizará el *chroma key*, lo que nos permitirá trabajar la escenografía en post-producción el color, diseño y forma, pero siempre conservando la paleta de color y una armonía con la acción performática.



Figura 77 Puesta en escena del tableau vivant "Las más puras"

En la Fig. 77, podemos ver una muestra de la propuesta visual que tendría el *tableau vivant*, con todos los recursos estéticos y narrativos puestos en escena. De esta manera podemos destacar las debilidades y fortalezas, que nos permitan mejorar el cuadro que será parte de una videoinstalación en donde el éxito es la interacción con el público.

A continuación, se detalla la utilería y las acciones a desarrollar en cada uno de los *tableaux vivants*:

Ángel Gabriel

En el *tableau vivant* vemos al Arcángel Gabriel usando una túnica, su cabello abultado, con sus joyas y sus majestuosas alas, sobre sus manos carga un cono de la abundancia tal y como lo vemos en el cuadro original, pero que más adelante cambia y la



utilería, en este caso el cono y el contenido revela el nuevo significado de lo que representa el cuadro con relación a la teoría *queer* y la hegemonía cultural.

Utilería: un cono de la abundancia lleno de genitales (pene, vagina, inter-genitales).

Performatividad: Gabriel, poco a poco observa en donde está y recuerda quien es, lo que produce que se llene de ira y libere un grito golpeando el cono hasta romperlo. El grito lo deja sin aliento y Gabriel se deja caer mientras ve al cielo lleno de ira

La Virgen Alada del Apocalipsis

La serpiente que representante del mal aparece entre la esfera que representa el mundo terrenal y la virgen Alada que simboliza la divinidad, la virgen pisa la serpiente demostrando la victoria del bien sobre el mal, en este caso el *tableau vivant* no busca reflejar en enfrentamiento entre ambos sino más bien su complementariedad, a través de este símbolo (la serpiente) reconocido en la cultura general como el mal que acecha al mundo.

Utilería: una serpiente

Performatividad: La Virgen observa el comportamiento de la serpiente que serpentea a sus pies, segundos después deja de observarla para agacharse y tomarla en sus manos. Al levantar la serpiente del suelo la virgen se siente mas poderosa que nunca y la mira a los ojos, encontrando en ella una sensación de paz lo que hace que se la ponga en el cuello y regrese a su posición inicial, esta vez teniendo a la serpiente alrededor de ella.

La Inmaculada Concepción

La Virgen María a lo largo de la historia ha sido el símbolo de pureza y en la mayoría de pinturas se la ha representado sola o rodeada de ángeles y querubines, pero en este cuadro el autor decide acompañarla de dos hombres desnudos que se encuentran a sus pies, desde este indicio el cuadro nos permite redefinirlo a partir del desprendimiento y el uso del cuerpo, todo ocurre en el mismo espacio, una estética visual que cambia como resultado de las acciones.

Utilería: lirios y vestuario.



Performatividad: María asciende a los cielos apocalípticos, pero decide dejar su virginidad en el mundo terrenal, dos hombres grandes y fuertes la tocan, besan y seducen mientras ella gime y se deleita oliendo sus lirios blancos. Los hombres al sacar la ropa a la virgen muestran sus genitales mientras la siguen besando María se eleva a los cielos oscuros del Apocalipsis.

El Arcángel Rafael.

El Arcángel Rafael aparece en el cuadro con sus majestuosas alas, su túnica rosa con adornos dorados, botas doradas y maravillado con sus rosas evocando la belleza natural y física, en comparación con estos rasgos únicos y originales se crea a partir de los mismos una nueva perspectiva de un arcángel ególatra, preocupado de si mismo.

Utilería: cartera, espejo, rosas.

Performatividad: Rafael mueve su mano para oler sus rosas y se las pone en el pelo de su cartera saca un espejo, se mira en el y sonríe. Guarda su espejo en el bolso y saca otras tres flores para quedarse en la posición inicial.

La Virgen de la Correa.

La virgen, estática sostiene al niño Jesús, este cuadro desde un inicio nos evoca a la maternidad, con el detalle de que la virgen no solo sostiene a su hijo sino también unas correas, indicio que nos permite recrear junto con la utilería una visión diferente de la relación madre e hijo. La estética barroca está reflejada en todas partes de este cuadro por lo que representa una carga de la cual la virgen desea liberarse y lo hace para dar como resultado la verdadera identidad desde la libertad del cuerpo.

Utilería: correas, vestuario, corona.

Performatividad: La virgen desde un pedestal tiene la luna a sus pies, cuando se mueve mira las correas que la atan y se disgusta al verlas. Suelta la correa que tiene en su mano, se siente incómoda con todo lo que está puesta y se saca su ropa quedándose desnuda. Ella se saca la corona y la tira al suelo, finalmente abraza fuertemente a su hijo y le quita la correa que tiene en sus manos para tirarla fuera del pedestal y descansar mientras abraza a su hijo.



La investigación de los cuadros originales, la época en la que se realizaron y los autores que las pintaron, no permiten introducirnos en el contexto del estilo y la estética para lograr crear una propuesta de arte o diseño de producción que se enfoque en recalcar la importancia de la pintura como arte y que esta sirve de base para la creación de una nueva obra. El *tableau vivant* es una técnica artística que le permite al espectador admirar una obra desde sus tres dimensiones, desde esta premisa la videoinstalación “Las más puras” busca una resignificación a partir de una selección de cuadros que en su tiempo lograron caracterizarse por su estilo propio y que ahora adquiere una nueva perspectiva desde un enfoque de cine expandido, donde la imagen interactúe no solo en un museo sino a través de todas las plataformas audiovisuales disponibles.



Conclusiones

De acuerdo con la información recopilada, toda obra audiovisual desde su pre-producción requiere de un diseño de producción o mejor conocida como dirección de arte, la cual toma como referente el contexto histórico y artístico para desarrollar la propuesta de colorimetría, vestuario, maquillaje y escenografía, ya que no solo se trata de que algo se vea bello al ojo humano, sino que cada elección que se hizo responde al propósito de la obra frente al espectador.

El estudio realizado sobre el contexto histórico de las diferentes corrientes artísticas, que se han desarrollado en las últimas décadas, en torno al audiovisual y su relación con el espacio, ha permitido elaborar una propuesta de dirección de arte aplicada a la creación de una obra instalativa, capaz de traspasar el espacio-tiempo, a través de la conexión del concepto del *tableau vivant* con la teoría del cine expandido en un espacio videoinstalativo.

El trabajo de la dirección de arte buscó conectar estéticamente la resemantización de dichos *tableaux vivants* desde un enfoque de género, mediante la transcodificación artística de ciertos elementos y motivos aplicados de la teoría *queer*; con ello se consiguió un trabajo crítico basado en la apropiación de ambas estéticas reflejando un aspecto de la visión actual de la realidad a través del trabajo de la representación y reorganización de los símbolos.

Partiendo de un estudio bibliográfico a través de la historia del cine, sus comienzos, su época de apogeo y los diferentes cambios y adaptaciones a las revoluciones sociales, tecnológicas e industriales en los últimos siglos, se ha comprobado que el cine una vez más ha defendido su valor como el séptimo arte, logrando expandirse no solo a través de los géneros cinematográficos sino también buscando nuevos espacios de representación como la videoinstalación y el uso de la técnica del *tableau vivant* para creaciones de obras de arte en base a obras pictóricas existentes, y que aplicando una estética diferente permitió resignificar la obra y al espectador interactuar con la misma.



La propuesta de dirección de arte de la videoinstalación *Las más puras* se enfocó en recrear la estética barroca de la *Escuela Quiteña* combinada con la estética *queer*, a través del *tableau vivant*, de esta manera se creó una obra interactiva que tomó como base el arte religioso y que mediante el vestuario, maquillaje, utilería y las diferentes acciones performáticas desarrolladas por los personajes se logró una resignificación de cada uno de los cuadros y la interacción del público con los mismos. Cada capítulo desarrollado permitió un estudio histórico-artístico pertinente para la elaboración de la propuesta de arte de cada uno de los *tableaux vivants* en función de la obra.

Las características del arte cinematográfico nos han permitido repensarlo y aplicarlo en la búsqueda de la experimentación con nuevos lenguajes artísticos, permitiéndonos dar vida a representaciones pictóricas y a la vez amplificarse espacialmente al ubicarlo en una instalación. Actuando de esta forma como enlace conector de lenguajes pasados y actuales.

El presente estudio monográfico es una recopilación de información y análisis personal que permitió la elaboración de una propuesta artística sobre una obra que expande nuevos conceptos implicados en nuevos espacios de comunicación a través de la significación emergente de los procesos interactivos entre el espectador y la obra. Sirviendo para comprobar y demostrar la capacidad del cine y su representación fuera de la linealidad de los tres actos y fuera de la sala oscura, abriendo de esta manera diferentes posibilidades de expresión y realización artística que rompe con esquemas e inaugura nuevos.

El cine no es un arte que filma la vida, el cine está entre el arte y la vida.

Jean-Luc Godard



BIBLIOGRAFÍA:

- Arheim, R. (2002). *Arte y percepción visual*. Madrid: Alianza Forma.
- Arines, J. C. (1944). Notas para una plástica de cine. *Estudios filmicos*, 19-28.
- Bernal, M. M. (2019). El surgimiento de las Drag Queen, una forma de expresión que se populariza entre la comunidad LGBT. *EPIKEIA*, 05-10.
- Caballero, A. P. (2014). Redefiniendo el videoarte: orígenes, límites y trayectorias de una hibridación en el panorama de la creación audiovisual española contemporánea. *ICONO 14*, 95-100.
- Cumplido, M. J. (2013). American way of life. Cambios de las masculinidades en Chile a partir de la influencia norteamericana 1920-1935. *Revista Punto Género*, 15-20.
- Deleuze, G. (1984). *La imagen-movimiento. Estudios sobre el cine I*. Barcelona: Paidós Comunicación.
- Gimeno, E. (2011). *Cuadros en Movimiento: la pintura en el cine: relaciones intermediales en la La hora de los valientes (Mercero 1998) y Te doy mis ojos (Bollain 2003)*. Buenos Aires: Memoria Académica.
- González, J. A. (2005). *Breve historia del cine experimental*. Puebla : Escuela de Ciencias Sociales, Universidad de las Américas Puebla.
- Morin, E. (2003). *El hombre y la muerte*. Barcelona: Editorial Kairós.
- Navas, M. G. (2016). *El color como recurso expresivo: Análisis de las series de televisión Mad Men y Breaking Bad*. Madrid: Universidad Complutense de Madrid.
- Orozco, G. (2016). Le tableau vivant: Una forma de trasvase entre pintura y cine. El caso de La ronda de la noche (1642) de Rembrandt van Rijn y La ronda de la noche (2007) de Peter Greeaway. *ESCENA Revista de las artes*, 01-20.
- Perez, C. (2012). El cine experimental de mujeres: antecedentes y desarrollo de cine teórico feminista de los 70 en el Reino Unido. *ARBOR Ciencia, Pensamiento y Cultura*, 1117-1129.
- Romero, A. (2011). *La videoinstalación y la comunicación posmoderna, Peter Sarkisian: El autor y tres de sus obras*. Puebla: Departamento de Ciencias de la Comunicación, Escuela de Ciencias Sociales, Universidad de las Américas Puebla.
- Rupnik, R. B. (2017). La evolución en la dirección de arte cinematográfica. *Diseño y Comunicación*, 08-10.
- Santos, A. d. (2010). La teoría del color. *Fundamentos Visuales 2*, 08-09.
- Thompson, D. B. (1997). *El arte Cinematográfico*. Barcelona: Paidós.
- Tomas, S. (2015). De la pintura al audiovisual. Nuevos modos de la traducción, nuevos modos de la crítica. *X Jornadas Nacionales de Investigación en Arte en Argentina y América Latina*, 03-08.
- Youngblood, G. (2012). *Cine Expandido*. Argentina: Universidad Nacional de Tres de Febrero.



- Zavala, H. (2008). *El diseño en el cine*. Ciudad de México: México: UNAM.
- Zurra, B. (2015). *Dirección de Arte: La creación de la identidad visual como elemento comunicativo*. Valencia: Universidad Politécnica de Valencia.

REFERENCIA FILMOGRÁFICAS:

- Kenneth, A. (Director). (1963). *Scorpio Rising*. [Film]. Estados Unidos. Puck Film Productions.
- Passolini, P. (Director). (1963). *La Ricotta*. [Film]. Italia. ARCO FILM-CINERIZ.
- Buñuel, L. (Director). (1965). *Simón del desierto*. [Film]. México. Realizada por trabajadores miembros del S. T. P. C. de la R.M.
- Alvear, M. & Andrade, P. (Director). (2009). *Blak Mama*. [Film]. Ecuador. La Otra Films.
- Ruiz, R. (Director). (1979). *L'hypothèse du tableau vole (La hipótesis del cuadro robado)*. [Film]. Francia. Institut National de l'Audiovisuel.
- Godard, J.L. (Director). (1982). *Godard's Passion. (La pasión de Godard)*. [Film]. Francia. Coproducción Francia-Suiza; Sara Films / Sonimage / Films A2 / Film et Video Productions



ANEXOS

Propuesta de dirección y tratamiento estético-narrativo:

Las más puras es una videoinstalación que estará conformada por cinco *tableaux vivants*, los cuales serán proyectados en las paredes de una habitación dentro de un marco. Se busca recrear un ambiente de museo de arte religioso, en donde el espectador se sienta en uno de estos museos, pero a medida que va descubriendo ciertos símbolos en los cuadros se va a dar cuenta que está presenciando una sátira al arte religioso. Los *tableaux vivants* son re-interpretaciones de cuadros que ya existen y se pintaron entre los siglos XVI y XIX, periodo en que se desarrolló la Escuela Quiteña en Ecuador.

El elemento sonoro es clave para crear un ambiente sacro, de adoración y admiración a la belleza. La idea es hacer un paisaje sonoro, compuesto de canticos célticos y partes de cantos propios de las iglesias católicas locales. La propuesta apunta a que tenga la tonalidad lo más realista posible si como de recorrer un templo religioso se tratara, pero, que cuando lo escuchemos detenidamente, la yuxtaposición de las letras de las canciones, creen significados nuevos por la encriptación creada a propósito de la videoinstalación.

Motivación:

El tema de la resignificación de los símbolos católicos surge a partir de una necesidad de “reciclar” y TRANS-formar el arte católico creado en la época de la Escuela Quiteña (siglos XVII-XVIII). Es importante hacer un enfoque de genero sobre los cuadros y entender que es lo que representan en el imaginario católico y como eso ha influenciado en el comportamiento humano contemporáneo, para así cuestionar los modelos de vida impuestos por la religión a partir de elementos estéticos que al estar en el cuadro son elementos significantes. Los cuadros se volverán irreverentes al contener símbolos que hacen referencia a lo *queer*, y a lo no hetero normativo.



La estética barroca puede llegar a ser muy *queer* con los adornos que se permite, por esto es que me gustan tanto los cuadros religiosos, especialmente de la Escuela Quiteña. La gran cantidad de adornos y detalles hace que la narrativa de la pintura sea compleja por lo tanto tiene un movimiento propio. El uso de *tableaux vivants* es clave para mantener esta idea de la narrativa dentro de la pintura, es decir es un audiovisual que nos brinda lecturas a partir de la plástica de la obra, mas no de la narrativa dentro del film.

Los cuadros en los que me estoy basando, en su época, a pesar que eran irreverentes eran consumidos por las iglesias y coleccionistas de arte de todas las partes del mundo. En los cuadros se podía evidenciar el mestizaje de etnias, los tonos de piel con los que pintaban las vírgenes, ahora eran más morenos. Es decir, la colonización y el mestizaje racial podía verse en evidencia en el arte de la religión que causo este mismo sincretismo y mezcla. Este arte evidencia cuerpos que antes no se los consideraba lo suficientemente importantes como para pintarlos (mulatos, mestizos, indígenas) así como pasa en los medios de comunicación hoy en día, con los cuerpos *queer* y disidencias sexuales o genéricas.

Mi vida como persona *queer* en el país se ha visto muchas veces minimizada, invisibilidad o incluso atacada por los dogmas de la fe católica, la religión con la liberación sexual y genérica han tenido varias disputas a lo largo de la historia y las siguen teniendo. Es por esto que yo las confronto cara a cara, o mejor aun, las sincretizo dentro de un cuadro que no es realmente un cuadro porque se mueve, dentro de un cuadro religioso que es realmente un video paródico que puede considerarse herejía.

Recorrido tentativo:

En un cuarto con cuatro paredes de madera. Dos paredes tendrán un cuadro en cada una, de 2.5m de alto x 5m de ancho aproximadamente. En la tercera pared encontraremos dos cuadros más pequeños (1mx2m) juntos.

Propuesta estética de cámara y fotografía



El departamento de cámara y fotografía a partir de la propuesta del director y charlas que se han tenido para aclarar ciertos puntos y objetivos, hemos llegado a la conclusión que en cuanto a la temperatura de color se utilizaran como referencia el de las pinturas, cada video tendrá su línea particular de iluminación.

La estética es recrear una iluminación pictórica, barroca, para ello se requiere una posición específica de las luces; para cada cuadro porque cada una de las pinturas tiene su iluminación diferente y a la vez al tener movimientos performativos hay que plantear iluminación a la posición del performer. La potencia es necesaria para poder crear claros oscuros, siendo fieles a la iluminación de la pintura original, existen partes más iluminadas y con diferentes tonalidades, que representan un reto para poder deducir la iluminación en el estudio.

En cuanto a los planos a utilizarse, se quiere crear un universo estético de un cuadro de museo por lo tanto se utilizará el plano general que predominará en el producto, el encuadre vertical es algo novedoso que nos hará pensar a todo el equipo en como tenemos que desplazar elementos del personaje en cámara, a la vez la posición de cámara.

Al momento de experimentar y tratar una y otra vez diferentes maneras de grabar el performance, se tiene esta tentativa de introducir un primerísimo primer plano de los rostros de los personajes en el último momento del video para poder impactar o sugerir al espectador algo.

Para el **encuadre**, mi propuesta es usar el contrapicado de forma sutil para que las vírgenes y los ángeles nos den la sensación de grandeza y al espectador pueda contemplarlas como un cuadro pictórico, pero específicamente las pinturas religiosas porque las imágenes llegan a dar un aire de superioridad al estar en contrapicado.

Una nueva propuesta, y es algo que ha salido en pruebas, es que hemos visto conveniente la grabación de los cuadros en una velocidad rápida, 60fps, para realizar una cámara lenta en cada cuadro, en post-producción se interpretara lo grabado en 30 o 24fps para poder tener el efecto deseado, esto se implementa para la contemplación de las



acciones que ocurrirán en el centro de la imagen que los personajes estarán realizando allí.